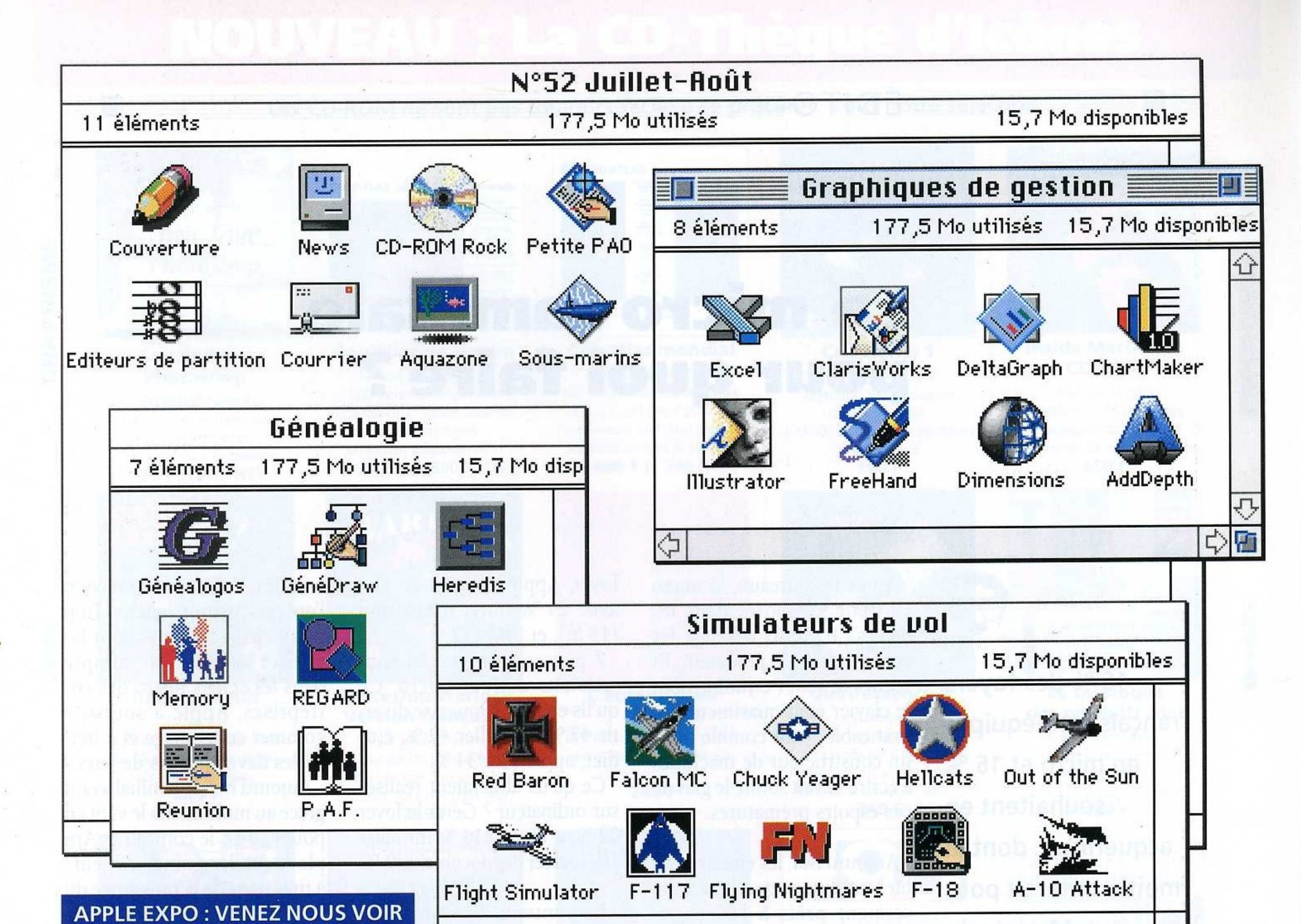


Débuter en PAO
N°52
JUILLET-AOUT 95
10ème année - 30 FF
icônes
Des souris et des hommes
Belgique 200 FB
Suisse 10 FS
Canada 8 $
11 simulateurs de vol dans le collimateur
A-10 ATTACK!
Les logiciels de généalogie
PRATIQUE :
Réussissez vos graphiques de gestion
MUSIQUE :
Trois éditeurs de partition
Les CD-ROM rock
L 1228 - 52 - 30,00 F-RD



APPLE EXPO : VENEZ NOUS VOIR STAND K13 NIVEAU BLEU

Sommaire

Dossiers

La micro-généalogie

Les graphiques de gestion

La micro familiale pour quoi faire ?



16 % des foyers français sont équipés en micro et 16 % souhaitent en acquérir un, dont la moitié opterait pour un Macintosh.

Après les bureaux, la micro va-t-elle s'imposer dans les foyers ? Il y a dix ans déjà, les constructeurs le pensaient. Et l'échec de IBM PC Junior, dont le clavier était quasiment impraticable, - un comble pour un constructeur de machines à écrire - avait sonné le glas de ces espoirs prématurés.

Aujourd'hui, les études semblent indiquer que les foyers seraient prêts à l'accepter. D'après une enquête réalisée pour Apple par la Sofres, 3 personnes sur 4 sont d'accord pour dire que la micro est indispensable pour exercer une activité professionnelle à domicile, qu'elle favorise l'éducation des enfants, aide à acquérir des connaissances tout en permettant aux adultes de s'amuser. 1 personne sur 6 a déjà un ordinateur dans son foyer, Apple arrivant en tête avec 21 %, suivi d'Amstrad (15 %), et IBM (12 %).

7 possesseurs sur 10 sont satisfaits de leur micro. Ce qu'ils en font ? Jouer, se divertir 47 %, travailler 42 %, étudier, apprendre 34 %.

Ce qu'ils aimeraient réaliser sur ordinateur ? Gérer le foyer 22 %, se divertir 14 %, travailler 10 %, créer des documents 9 %.

Le contenu de ce numéro d'*Icônes* reflète ces souhaits. Eldorado est un logiciel de gestion de budget familial facile et agréable à utiliser.

Parmi les nombreux titres de CD-ROM (30 % des lecteurs tournent sous MacOS), nous avons braqué nos projecteurs sur ceux produits par quelques stars du rock, concerts de l'été obligent. Toujours en musique, trois éditeurs de partition sont testés.

Pour créer des documents, pour votre association par exemple, sachez qu'il existe des logiciels bon marché pour traiter les photos et la mise en page. Voyez l'article « Petits softs de PAO ».

Quant au divertissement, force est de reconnaître que le choix est bien plus abondant sur PC que sur Mac. Et vous savez pourquoi, hormis le fait que le PC soit bien plus diffusé ? En 85, lorsque le Mac est apparu, avec sa drôle de bouille et ses icônes, beaucoup l'ont pris pour un jouet. « Trop rigolo, pas sérieux ». Pour favoriser sa prise en compte dans les achats micro des entreprises, Apple a souhaité gommer cette image et a freiné les développeurs de jeux.

Aujourd'hui, le familial ayant grâce au multimédia le vent en poupe, c'est le contraire : Apple incite les grands éditeurs à tirer parti de la puissance du PowerPC pour proposer leurs meilleurs jeux sur Macintosh.

Lentement mais sûrement, bien après leur version PC, ils arrivent enfin. Deux best-sellers, Doom et Dark Forces, viennent ainsi de sortir, d'autres titres étant annoncés.

Si les jeux sont moins nombreux sur Mac, ils volent cependant plus haut.

Témoins, les simulateurs de vol, de sous-marins, ou le curieux Aquazone qui vous offre un aquarium virtuel.

Enfin les vacances étant propices aux réunions familiales, au retour dans sa région d'origine, découvrez grâce à notre dossier comment réaliser votre arbre généalogique.

Une application vraiment familiale.

Bonnes vacances et rendez-vous en septembre, sur notre stand d'Apple Expo (K13).

Jean-Pascal GREVET

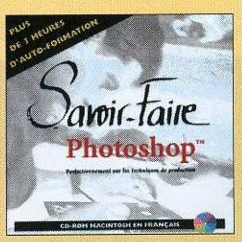
Doom enfin sur Mac !



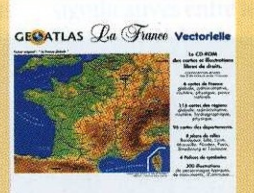
NOUVEAU : La CD-Thèque d'Icônes

Les CD-ROM ne sont pas toujours facile à se procurer. Voici notre sélection.

GRAPHISME



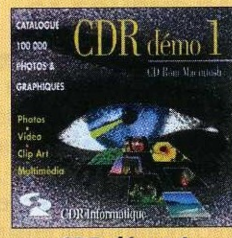
Savoir Faire Photoshop
Edition Pyramyd
33 séquences animées pour vous perfectionner.
3 heures d'auto-formation.
937 F (790 F HT)



GéoAtlas de France
Edition Graphi-Ogre
200 cartes des régions et départements : administratives, routières, physiques… au format Illustrator 5.5.
2 242 F (1 890 F HT)

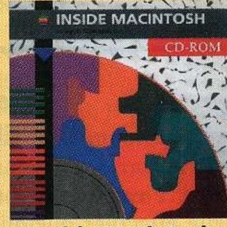


GéoAtlas mondial
Edition Graphi-Ogre
400 cartes couleurs au format EPS et Corel Draw pour PC représentant 168 pays (version administrative et physique).
1 480 F (1 248 HT)



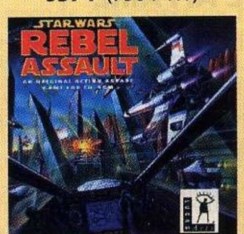
CDR démo 1
CDR Informatique
Regroupe 300 catalogues de CD d'images.
100 000 imagettes de photos et de graphiques.
190 F

PROGRAMMATION

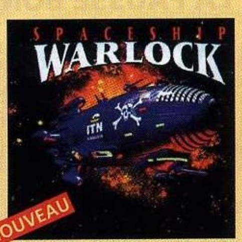


Inside Macintosh CD-ROM
Addison-Wesley
25 volumes, 16 000 pages d'informations au format DocViewer. En langue anglaise.
950 F

JEUX

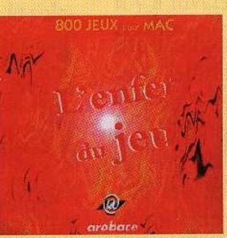


Rebel Assault
Lucas Art
Jeu de tir. La Guerre des Etoiles en 15 niveaux entrecoupés de scènes du film.
449 F

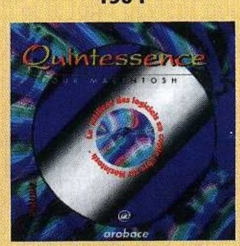


NOUVEAU

Spaceship Warlock Version française
Visual Media Systems
Le classique du jeu d'aventure enfin traduit en français (textes à l'écran, voix réenregistrées)
399 F



L'enfer du jeu
Arobace
800 jeux du domaine public pour Mac, dont le fameux Wolfenstein 3D
249 F



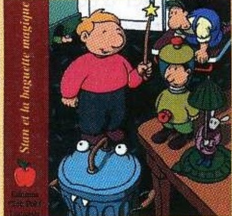
Quintessence 4
Arobace
600 Mo de logiciels en copie libre classés par thème : communication, arts graphiques, utilitaires, musique, sons…
249 F

DIVERS

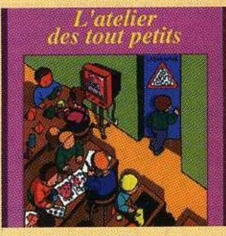


Le catalogue des produits Mac
CDR Informatique
2 700 fiches réunies dans une base 4D et 150 logiciels de démo.
190 F

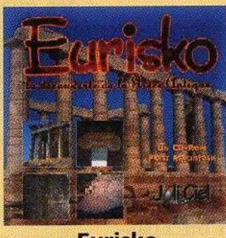
EDUCATIFS



Stan et la baguette magique
NOUVEAU
Club Pom
Une bande dessinée électronique avec des chansons
299 F



L'atelier des tous petits
Club Pom
120 tableaux pour jouer, apprendre et dessiner.
A partir de 3 ans
299 F

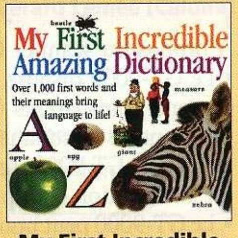


Eurisko
JoliCiel
Découverte de la Grèce Antique avec 600 illustrations et photos, 200 extraits d'œuvres grecques. 3 niveaux de lecture, de l'enfant à l'adulte.
395 F

LANGUES



L'anglais en 90 leçons
Reprend la célèbre méthode du *Livre de Poche*.
Volume 1 : Leçons 1 à 50 niveau débutant à intermédiaire
Volume 2 : Leçons 51 à 90 niveau intermédiaire à avancé
495 F chaque. **900 F** les deux.



My First Incredible Dictionary
NEW
Un dictionnaire animé destiné aux enfants, idéal pour faire ses premiers pas en anglais. 2 500 prononciations. Mac.
399 F

Bon de commande

à retourner à **Icônes/Bib**, 13 Av. Delory 59100 Roubaix.
Tél : 20.70.54.90. Fax : 20.70.43.96

Titres	Plateforme	Prix TTC	Qt	Total
Stan et la baguette magique	Mac	299 F		F
L'atelier des tous petits	Mac	299 F		F
Eurisko	Mac et PC	395 F		F
L'anglais en 90 leçons. Volume 1	Mac et PC	495 F		F
L'anglais en 90 leçons. Volume 2	Mac et PC	495 F		F
L'anglais en 90 leçons. Vol. 1 et 2	Mac et PC	900 F		F
My First Incredible Amazing Dictionary	Mac	399 F		F
Spaceship Warlock	Mac et PC	399 F		F
L'enfer du jeu	Mac	249 F		F
Rebel Assault	Mac	449 F		F
CDR demo 1	Mac	190 F		F
Le catalogue des produits Mac	Mac	190 F		F
Quintescence 4	Mac	249 F		F
GéoAtlas de France	Mac	2 242 F		F
GéoAtlas du monde	Mac et PC	1 248 F		F
Savoir Faire Photoshop	Mac	937 F		F
Inside Macintosh	Mac	950 F		F
		Total		F
		Frais de port*		50 F
		TOTAL		F

* *Les envois sont effectués en recommandé avec accusé de réception.*

ATTENTION : l'utilisation de CD-ROM nécessite souvent au minimum l'emploi d'un lecteur double vitesse (du type Apple 300), d'un écran couleur 13 pouces et d'un Macintosh 68030 doté d'au moins 8 Mo de RAM (mémoire vive).

NOM

PRÉNOM

SOCIÉTÉ

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Ci-joint mon règlement de ________ F
❐ Chèque à l'ordre d'Icônes
❐ Carte VISA N°
Expire le ____ Date : ____ Signature :
Nom du porteur :

Ic 51

Offre valable pour la France métropolitaine.
Pour la Belgique, la Suisse et les autres pays, nous consulter.

Une facture avec TVA 18,6 % sera jointe à l'expédition.

SCANNER EPSON : ERREUR ET OMISSION

◆ Jean Pierre Vallin, chef de produits scanners chez Epson, souhaite effectuer quelques rectificatifs concernant le scanner GT9000 décrit dans notre dossier du n°51.

A propos des drivers :

• Le pilote utilisé lors du test est un driver à la norme Photoshop (Plug-In) ; nous préconisons l'utilisation du driver Epson Twain pour l'acquisition d'image sous Photoshop.

• Le pilote à la norme Photoshop convient aux applications compatibles avec les Plug-In Photoshop et incompatibles avec la norme Twain (c'est pourquoi nous fournissons ces Plug-In).

• Plus souple (numérisation automatique, taille adaptable de la prévisualisation, cadrage automatique) et plus rapide que les drivers du type Plug-In, Epson Twain permet d'accéder aux fonctions intégrées dans le GT-9000 (corrections chromatiques, courbes gamma éditables, réglage du blanc et du noir, contraste, netteté, seuil, etc.), et de calibrer la chaîne graphique (périphérique d'impression et scanner).

• Autonome, Epson Twain peut fonctionner sans logiciel hôte (Photoshop, par exemple). Il est fourni en standard sur toutes les versions du GT-9000.

A propos du scanner GT-9000

• Le GT-9000 dispose d'une option permettant de lire les documents transparents (ektas, négatif, radiographie médicales). Cette option est commercialisée au prix de 4 800 F. D'après votre tableau, le GT-9000 n'est pas pourvu de cette option, alors qu'il est fait mention d'un prix de 4 990 F pour le dos transparents.

• Le GT-9000 peut numériser les images couleurs en 1 ou 3 passages. Le mode 3 passes permet d'atténuer les moirés (le choix du mode 1 ou 3 passes est accessible avec Epson Twain).

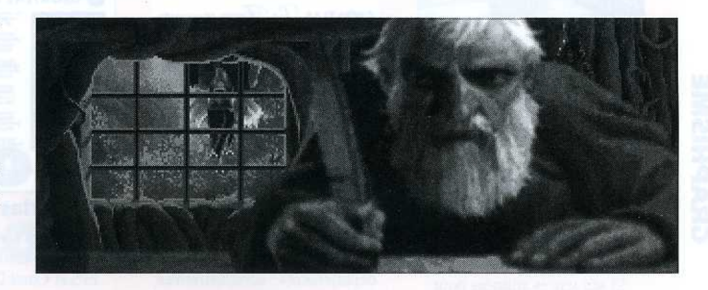
BBS FIRST CLASS : 17 ANS ET PLEIN D'ARDEUR

◆ Je tenais à vous faire part de l'existence de notre serveur First Class, puisque nous ne figurions pas dans la liste des serveurs associatifs en France publiée dans votre N°51.

Et pourtant, nous existons bel et bien depuis maintenant trois mois !

Notre serveur a été crée par trois jeunes de 17 ans : Alexandre Dreyfus, Nicolas Ripoll et moi-même. Et je crois que nous n'avons pas à rougir de honte devant les autres serveurs : nous proposons plus de 600 Mo de téléchargement Mac et PC (machine que les serveurs FC ignorent le plus souvent), des dizaines de conférences, un accès aux e-mail et à certains newsgroups d'Internet... Bien sûr, il existe des limites d'accès : le téléchargement est accessible uniquement aux utilisateurs participant régulièrement aux conférences (sauf les images et sons qui sont libres), et les newsgroups et adresses Internet sont réservés aux abonnés (250 F/an).

Pierre Goiffon (Lyon)
Pierre_Goiffon@leserveur.com



SCANNER PAS CHER : LA FAUSSE BONNE AFFAIRE

◆ Apple Expo 93 : je fais l'acquisition d'un scanner couleur fourni avec Photoshop 2.0.1 LE. Une bonne opportunité pour l'époque : 7 000 F TTC. Les petits problèmes de positionnement dans la chaîne SCSI réglés... et c'est une affaire qui roule !

Septembre 94 : mise à jour de Photoshop 3.0. Trop gros et trop lent sur le Mac II – même accéléré 68040 –, je reporte son installation sur un Mac plus puissant, à venir.

Février 95 : le nouveau PowerMac 8100/100 accueille tous les logiciels mis à jour et « optimisés », Illustrator, Dimensions, et... Photoshop 3.

Le Plug-In est installé dans le dossier de Photoshop. Résultat : dès que sollicité, le scanner occasionne un gel d'écran. Après toutes sortes d'essais infructueux, il faut se rendre à l'évidence que le mariage à trois – Photoshop 3, PowerMac et scanner – ne prend pas.

Apple et Adobe me confirment qu'il s'agit d'un simple problème de « driver » à faire mettre à jour chez le revendeur. Lequel déclare que le scanner est trop ancien (16 mois) et qu'il faut le changer. Je prends donc contact directement avec Relisys USA, en indiquant toutes les composantes de mon problème.

Une semaine plus tard, sans réponse, je relance la télécopie. Réponse : vous pouvez télécharger la dernière version du logiciel ArtScan Pro sur notre BBS dont numéro suit...

Je ne suis pas « branché », et demande donc les conditions pour avoir ce logiciel par voie postale. Deux semaines plus tard, je relance ma question restée à nouveau sans effet. Réponse : à défaut de téléchargement nous pouvons vous envoyer le logiciel par courrier pour 25$ plus frais de port. Ouf ! j'envoie immédiatement mon accord et le numéro de ma carte Visa.

Deux jours après, une nouvelle télécopie de Relisys me renvoie à la case départ : « Cher Monsieur, Après avoir vérifié les données techniques de votre problème nous avons le regret de vous informer que votre scanner est trop ancien et que le logiciel de pilotage n'est plus suivi. Seules deux solutions s'offrent à vous : continuer à travailler avec votre ancienne configuration, ou racheter un nouveau scanner, plus récent. »

Je tire de cette mésaventure les conclusions suivantes : le client est, et reste, le cochon de payant ; il faut se méfier des trop belles occasions qui cachent souvent des matériels en fin de vie ; qu'une télécopie transmise en deux minutes de l'autre côté de la terre, mettra près d'un mois pour être lue correctement.

Marc Tournant (Nanterre)

CRISE DE NERF AVEC WORD ET EXCEL

◆ Dans votre numéro 49 vous dites le plus grand bien de Word 6 et Excel 5 et des techniques qui les sous-tendent, tout droit issues de Windows. Il paraît même que pour 75 F on démarre sans migraine avec deux petits manuels de MicrosoftPress !

Pouvez-vous préciser sur quel Mac vous avez vérifié tout ce que vous avancez ? Je n'ai qu'un antique IIci 8/200. Je prends des crises de nerf avec Word et j'ai dû abandonner l'utilisation des macros avec Excel (ah, ce bon vieux WingZ...). Il paraît que Microsoft conseille 6 Mo pour chacun des deux et non 4 Mo et au moins un 68040. Pour écrire deux ou trois pages ça fait cher ! Plus de place pour les amateurs sur le Mac avec Microsoft. Et comment voulez-vous que les secrétaires s'en sortent avec de tels monstres ?

Et j'ai pu lire depuis que des spécialistes d'Excel se posaient les mêmes questions, et quelques autres, au sujet des différences de temps d'exécution significatives entre les versions Mac et Windows.

Martin Louis (Avrieux)

R : Nous nous sommes sans doute mal exprimés car nous sommes d'accord avec vous quant à la lourdeur de Microsoft Office.

Si nous avons détaillé les nouvelles fonctions intéressantes, nous avons également indiqué : « vu le type de processeur et la mémoire nécessaire pour travailler confortablement, la solution bureautique de Microsoft s'éloigne un peu plus de la configuration de l'utilisateur individuel... Celui-ci se tournera plutôt vers ClarisWorks... Si votre machine n'est pas équipée d'un processeur 68040, mieux vaut en rester à Word 5 ! ».

Quant à OLE nous précisions : « OLE est plus riche, plus souple, mais aussi plus lent et plus gourmand en ressources matérielles que le Publier-S'abonner de MacOS. Et pour les deux livrets « En un clin d'œil » si nous parlions de « démarrer sans migraine », c'est bien parce qu'avec Microsoft Office il y a une « prise de tête ».

LA RAM QUI SE CACHE

◆ Abonnée à votre revue, je voudrais vous féliciter pour sa qualité : j'attends chaque numéro avec impatience !

J'ai acheté en novembre dernier un PowerMac 7100/66/AV, mémoire vive augmentée à 40 Mo, ainsi que la barrette Ram Cache 256 Ko que vous préconisiez.

J'ai placé moi-même cette barrette selon les indications du vendeur. Mais comment puis-je visualiser sur l'écran qu'elle a été bien placée et qu'elle rempli bien son office ? Si j'ouvre la « Mémoire » par le tableau de bord, j'ai les indications suivantes :

– Taille mémoire cache toujours activée = 128 Ko
– Nouveau gestionnaire = oui
– Mémoire virtuelle = non
– Disque virtuel = non

Je ne vois pas où trouver là réponse à ma question.

Pouvez-vous m'éclairer et me dire à quelle manipulation je dois procéder ? La mémoire ainsi paramétrée est-elle correcte ?

Armelle Busquet (Paris)

R : En effet il n'y a aucun moyen de voir à l'écran la présence de la carte RAM Cache. Seul un utilitaire de mesure du type Speedometer vous permettra de vérifier l'accélération de votre machine. En ce qui concerne le paramétrage de la mémoire cache, si vous utilisez un logiciel du type PhotoShop, gérant lui-même sa mémoire virtuelle, nous vous recommandons de régler la mémoire cache sur 32 Ko. Pour tout autre logiciel, réglez la mémoire sur 512 K maximum.

SYSTEME 7.5, RADIUS PIVOT ET POWERBOOK : ÇA TOURNE PAS ROND

◆ Lecteur régulier des revues Mac, j'apprécie d'y trouver les avertissements et trucs signalés par les utilisateurs.

Ceci étant, et pour ne pas l'avoir lu ou entendu, je pense intéressant de vous tenir au courant de différents problèmes que j'ai rencontré. D'abord avec un écran Radius Pivot couleur connecté sur un PowerBook 180 tournant sous système 7.5 puis 7.5.1, ensuite avec Word 6.0 et ClipFolio

Avec le 7.5, puis avec 7.5.1 je n'ai rencontré aucun problème pour brancher un écran couleur Performa 14 pouces ou un Samsung 17". Par contre, avec un Radius Pivot, l'écran reste impressionné par les icônes et autres fenêtres ouvertes. Après rotation, il y a inversion et le fond devient noir. A l'évidence, il existe un conflit entre le logiciel Radius et le Système 7.5 ou 7.5.1.

Pour info, avec le système 7.5.1, après trois tentatives et deux jeux de disquettes différents, toutes extensions désactivées, je n'ai pas réussi à installer MS Works 3.0. Le script d'installation reste figé sur l'écran « test du système ». Conflit avec le 7.5.1 ?

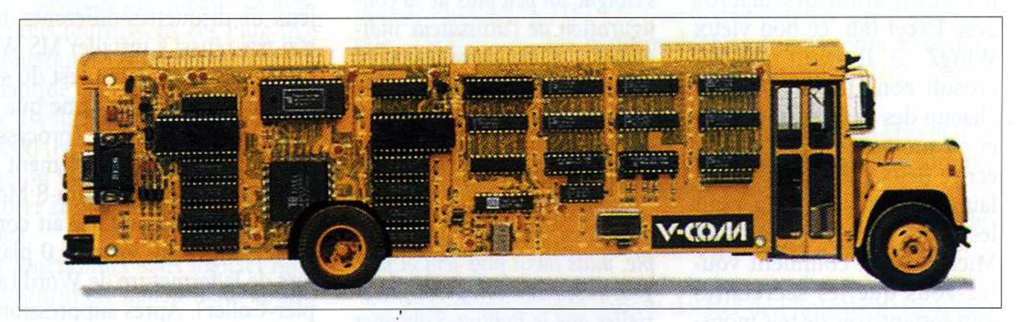
D'autre part je confirme que Word 6 est lent dans ses réactions avec un LC 630 (processeur 68LC040 - Ram 20 Mo) et que cela devient véritablement pénible avec un PowerBook 180 (processeur 68030 - Ram 8 Mo x RamDoubler).

Enfin il semble qu'il y ait conflit entre le système 7.5, Word 6.0 et ClipFolio. Word 6.0 plante lors des Copier-Coller et/ou lors de la fermeture de Word (après usage de la commande Copier-Coller). Après suppression de ClipFolio, plus de plantage.

Gérard Lemée (Caluire)

Le PowerMac 9500 prend le bus PCI

Outre la version 2 de l'appareil photo numérique QuickTake, dont la faible résolution reste inchangée (seule la capacité de stockage est accrue), et un lecteur de CD-ROM externe à quadruple vitesse, Apple vient de sortir deux produits destinés aux professionnels des arts graphiques : un Mac qui redistribue les cartes, et une imprimante laser couleur offrant des sorties de qualité à un prix raisonnable.



Construit autour du microprocesseur PowerPC 604, le PowerMac 9500 est le premier Macintosh à utiliser une architecture de bus PCI. Développée à l'origine par Intel, cette norme s'est imposée comme standard. Outre une vitesse trois fois supérieure à celle des ports Nubus actuels, les cartes d'extension PCI, produites en plus grande quantité, sont de ce fait proposées à un prix inférieur. Moyennant l'installation d'un châssis d'extension, les vieilles cartes Nubus pourront être conservées.

Autre nouveauté : il est possible de changer la carte-fille supportant le processeur dès qu'un nouveau PowerPC est commercialisé.

Le 9500 serait deux fois plus rapide que le PowerMac 8100/110. Il est livré avec la version 7.5.2 du système d'exploitation incluant Open Transport, l'architecture de réseau Apple.

Disponible en deux versions : avec une fréquence d'horloge de 120 MHZ et un disque dur de 1 Giga : environ 33 000 F HT ; à 132 MHz avec un disque de 2 gigas : environ 40 000 F HT. Ces deux versions sont livrées avec 16 Mo de RAM, extensible à 768 Mo (soit 200 000 F de mémoire vive !) et un lecteur de CD quadruple vitesse.

Mais attention, ses 12 slots n'acceptent que des barrettes d'un nouveau type, des DIMMs à 168 broches.

	PCI	NuBus
Comparaison PCI/NuBus		
Puissance du Bus	33 MHz	10 MHz
Débit théorique maximal par seconde	132 Mo	40 Mo
Débit réel par seconde :		
– en écriture	90 Mo	32 Mo
– en lecture	45 Mo	20 Mo

LaserWriter Couleur 12/600PS

Cette première laser couleur d'Apple réussira-t-elle a obtenir le même succès que celui obtenu il y a dix ans par la toute première imprimante laser pour micro, la LaserWriter ? La qualité de ses sorties, comparée à celle produite par ses trois concurrentes (Xerox, QMS et HP, cette dernière offrant une trame grossière) peut le laisser penser.

Mais d'après certaines études prospectives, le jet d'encre devrait laisser sur place la technologie laser couleur. Pourtant, à 50 000 F HT, dotée d'une résolution de 600 dpi et d'un moteur Canon dont la qualité en matière de laser couleur n'est plus à démontrer, la Laser Couleur d'Apple dispose d'atouts non négligeables pour séduire le monde des arts graphiques.

Reste bien sûr à tester sa vitesse, son coût en consommable, et ses capacités à imprimer des fichiers chargés.

Le constructeur indique une vitesse de 3 pages par minute en couleur et de 12 en monochrome, le coût à la copie variant de 15 à 75 centimes par page selon la nature de l'impression (noir ou couleur). Mais ces chiffres étant donnés pour un tirage avec 5 % d'encrage, comptez plu-

tôt 10 minutes pour une feuille remplie à 50 %. De même, les quatre cartouches de toner (environ 700 F chacune) devront être changées bien avant les 4 000 épreuves indiquées. Ce qui nous amène à un coût copie, hors amortissement, que nous estimons à environ 10 F, toujours pour 50 % d'encrage. Quant aux besoins en mémoire, importants sur ce type de matériel, Apple précise avoir développé Cantone, un système de compression des données qui permet de tirer le maximum des 12 Mo livrés en standard.

Naturellement, comme toujours avec les imprimantes, plus elles ont de mémoire, plus vous imprimez rapidement de gros fichiers.

◆ **Adobe rachète FrameMaker.** Avec ce logiciel destiné à la mise en page de gros volumes de textes techniques, Adobe complète sa gamme et renforce sa présence sur les stations de travail Unix. A noter que la version 5 de Framemaker dispose d'un convertisseur HTML (environ 8 000 F).

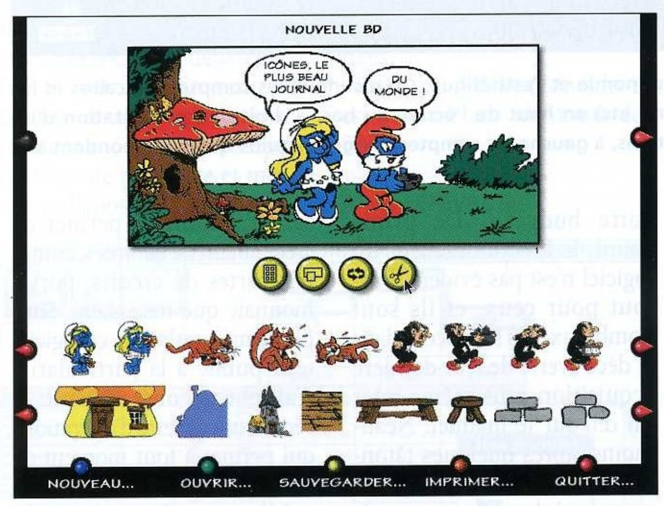
Schtroumpfer une B.D. des Schtroumpfs

◆ Casterman, l'éditeur des albums de Tintin, diffuse la collection Comic Book Artist. Destinée aux enfants à partir de 6-7 ans, elle leur permet d'élaborer leur propre bande dessinée à partir de dessins prêts à l'emploi.

Comme avec une planche décor en carton sur lequel on vient poser des décalcomanies, il faut choisir parmi 200 figures différentes des décors et des personnages dans différentes situations, le texte personnel étant saisi dans les phylactères à l'aide d'une police de type B.D.

La planche terminée est imprimée en noir et blanc pour conserver le plaisir de la colorier à l'aide de vrais crayons de couleur. L'éditeur précise qu'il est interdit de tirer profit du ComicBook, au cas où de jeunes scénaristes talentueux souhaiteraient imprimer un album pirate de leur héros favoris.

Outre les Schtroumpfs, sont disponibles : Lucky Luke, Yakari, Cedric et Tom & Jerry. Environ 200 FF (disquettes).



Quatre outils suffisent pour créer sa propre B.D : ciseaux pour placer un personnage devant ou derrière un décor, orientation à droite ou à gauche des personnages, cases carrées ou rectangulaires, vue réduite de la page. Seul le scénario reste à trouver.

DataPen : le scanner à écrire

◆ Ce numériseur en forme de stylo permet de récupérer du texte imprimé, ligne par ligne. Il reconnaît les caractères d'une taille de 8 à 22 points.

Le résultat est automatiquement inséré, dans toute application, à l'endroit du curseur.

L'ayant eu en main, nous avons pu constater un très bon taux de reconnaissance, souvent proche de 95 %.

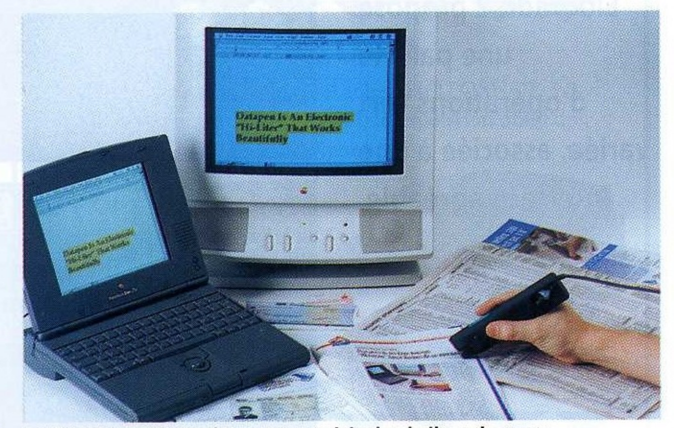
Le DataPen est intéressant et rapide pour reprendre quelques lignes sur des publications ou des adresses sur des cartes de visite. A cet effet, son bouton fonctionne comme la touche Retour, Tabulation, Espace, ce qui permet, dans un gestionnaire de fichier, de passer d'une rubrique à l'autre.

Nous aurions cependant souhaité une possibilité de double-clic affectable à une fonction, par exemple pour passer d'une fiche à l'autre sans devoir retourner au clavier.

Autre petit reproche, mais qui est tributaire de la gestion du clavier par le système, il faut attendre quelques secondes que la première ligne scannée soit complètement affichée à l'écran avant de passer à la ligne suivante.

Conçu à l'origine pour le PC, le DataPen nécessite actuellement un port parallèle. Une carte Nubus d'interface parallèle est donc livrée pour le faire fonctionner sur Mac.

Une version avec port série devrait être disponible en septembre. Environ 3 000 F HT.



Le DataPen est pratique pour saisir des bribes de texte.

HTML facile avec ClarisWorks 4

◆ Parmi les 100 nouvelles fonctions de cette version annoncée pour septembre, un traducteur HTML. Celui-ci permet de créer très simplement des pages visualisables sur le Web. Il suffit d'appliquer aux textes sélectionnés les styles intégrant les balises correspondantes.

Par ailleurs le traitement de texte et le gestionnaire de fichiers ont été améliorés.

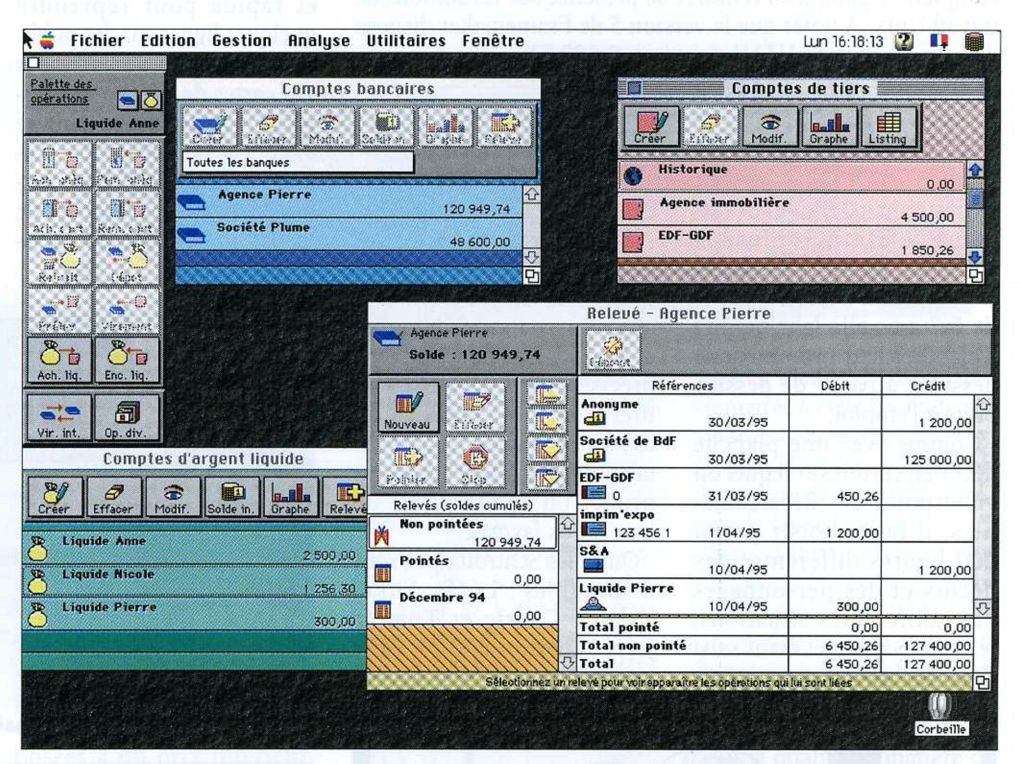
500 F la mise à jour.

Style	Plan Ecran
✓Standard	⌘T
Gras	⌘B
Italique	⌘I
Souligné	⌘U
~~Barré~~	
Relief	
Ombré	
Condensé	
Etendu	
Exposant	⇧⌘+
Indice	⇧⌘_
Couleur	▶
Combinaison...	
Very Large Header (20 pt.)	⌘1
Large Header (18 pt.)	⌘2
Medium Header (14 pt.)	⌘3
Small Header (10 pt.)	⌘4
Very Small Header (9 pt.)	⌘5
Normal Text	⌘6
Preformatted Text	⌘7
Literal HTML Text	⌘8

Eldorado : votre budget géré en quelques clics



Dernier né des logiciels de gestion de budget familial, Eldorado 2 propose une palette d'opérations fort variée, associée à une interface agréable.



Eldorado 2 allie la simplicité à l'ergonomie et l'esthétique. On distingue les comptes bancaires et les comptes de tiers (EDF, propriétaire, etc) en haut de l'écran. En bas, à droite, la présentation d'un compte en banque avec ses opérations, à gauche les comptes d'argent liquide qui correspondent aux porte-monnaie de la famille.

Peu gourmand en mémoire vive (1,2 Mo suffisent), Eldorado propose néanmoins une variété d'opérations qui vont de la gestion simple d'un budget familial à la déclaration de TVA de certaines comptabilités professionnelles.

Bon point supplémentaire, le manuel d'accompagnement est concis (70 pages), bien fait, explicite et complet.

Eldorado installé, le jeu commence. Enfin, la gestion de votre budget... De prime abord, le fonctionnement du logiciel n'est pas évident. Surtout pour ceux, et ils sont nombreux, qui se lancent dans la découverte de leur dernière acquisition sans même jeter un œil sur le manuel. Néanmoins, après quelques tâtonnement, le novice commence à entrevoir les différentes opérations à sa disposition.

Pour s'adapter le plus possible à la situation de son utilisateur, Eldorado permet de créer autant de banques, comptes, cartes de crédits, porte-monnaie que nécessaire. Simple de manipulation, ce logiciel tout public à la particularité d'afficher constamment à l'écran une palette d'opérations qui permet à tout moment de saisir les dernières opérations, qu'elles soient bancaires, en liquide ou par carte de crédit. La saisie est simplifiée par une quantité de menus déroulants



et, comme il est possible d'affecter les raccourcis claviers de son choix, la vitesse de travail en est largement augmentée. Pointer les relevés de compte est enfantin. Un simple double clic sur une opération et c'est terminé ! En outre, fini les validations définitives ; toutes les saisies sont modifiables à tout instant. De plus, chaque achat, retrait, chèque, etc. peut être imputé à une multitude de postes ou dossiers dont une bonne partie sont proposés d'emblée par le logiciel et qui sont personnalisables à souhaits.

Les remboursements de prêts, virements automatiques et autres opérations régulières peuvent être programmées. Le logiciel les fait apparaître automatiquement. Les opérations régulières, mais de montant aléatoires sont également enregistrables. Un plus lorsqu'on considère l'importance de ces échéances dans le budget d'une famille. Pour accompagner toutes ces opérations, Eldorado fait entendre des coups de freins, bruits de jackpot ou de monnaie sonnante et trébuchante qui animent le travail. A moins qu'ils ne deviennent vite exaspérants...

Eldorado propose des analyses graphiques en couleurs de tous les postes. Ainsi, vous pouvez en un clin d'œil visualiser l'évolution de vos factures d'électricité ou de téléphone. Il offre également un tableau récapitulatif du fonctionnement de votre comptabilité poste par poste et met à votre disposition un module de recherche d'opération très détaillé. S'il est prévu d'imprimer les relevés de compte et les graphiques, par contre, l'impression n'offre pas de réelle possibilité de présentation personnalisée.

Pour ceux qui doivent tenir une comptabilité précise, Eldorado 2 permet d'enregistrer les opérations tout en calculant les taxes qui leurs sont associées : TVA, impôt, etc, et calcule la feuille d'impôt sur le revenu (fiabilité à vérifier compte tenu de la complexité du calcul par tranche). Enfin, pour aider votre décision Eldorado vous propose le « critérium ». Il permet de définir une série de critères déterminants dans une décision d'investissement et de sélectionner, selon les critères que vous aurez choisis, quelle voiture ou machine à laver est la plus intéressante. Ultime possibilité, Eldorado 2 contient une série de lettres type parmi lesquelles on trouve les déclarations de vol, de perte, les ordres de vente ou d'achat de titres boursiers, etc.

Un mauvais point quand même. Alors que certains de ses concurrents le proposent, Eldorado 2 ne permet pas de simuler des prêts et d'en calculer les échéances en fonction des taux d'intérêts. Il ne propose pas non plus d'ouvrir des comptes d'épargne à taux fixes.

Édité par J/C/P, Eldorado 2 est proposé aux alentours de 500 F.

Anne LEFÈVRE

Nouveau critérium

Critère | Produit | Effacer

Mac 1 — PC 2 — Unix 3

Critère	Type	Sens	Poids	Mac (20,00)	PC (10,00)	Unix (3,75)
Prix	O/N			Oui	Oui	Non
Vitesse	Opi.			Moyen	Mauvais	Très mauvais
Puissance	O/N			Oui	Non	
Esthétique	Opi.			A la folie	Pas du tout	Pa
Convivialité	Opi.			Facile	Très difficile	T

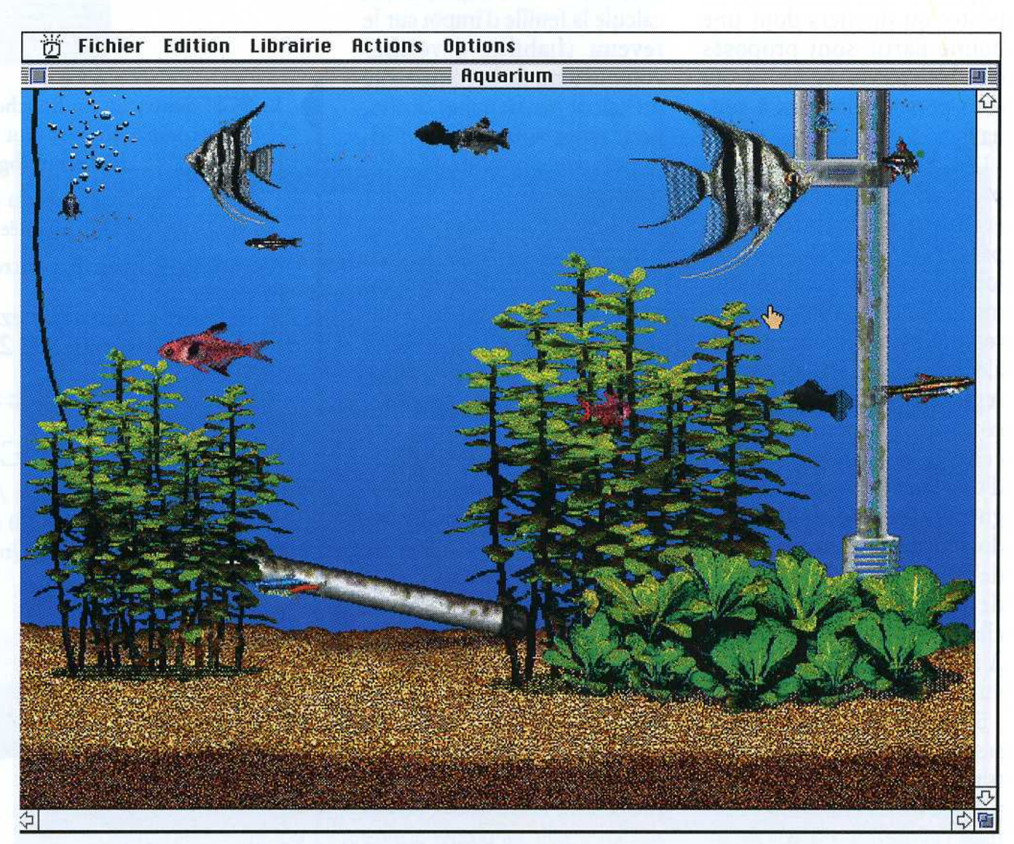
Très mauvais
Mauvais
Moyen
Bon
Très bon

Le critérium d'Eldorado vous assiste dans les décisions d'achat en établissant un tableau comparatif selon plusieurs critères.

AquaZone : l'aquarium virtuel



Ce logiciel développé par une société japonaise, reproduit à merveille la vie et l'évolution des habitants d'un aquarium tropical. Il représente aussi un bon moyen de s'initier à peu de frais à l'aquariophilie.



AquaZone simule l'élevage et la reproduction des poissons tropicaux. Ici, l'ensemble des poissons disponibles (6 espèces : scalaires, tétras néons et fantômes, black mollies, marginatus et corydoras), bien qu'ils fassent partie d'écosystèmes différents.



Grand moment de la vie d'une cuve AquaZone, la découverte de nouveaux œufs.

Avez-vous déjà remarqué que dans certaines salles d'attente se trouvait un aquarium ? Hormis sa valeur décorative, il possède en effet des vertus calmantes sur les personnes qui l'observent. Prenez un enfant particulièrement agité, mettez-le devant un aquarium et il deviendra aussi doux qu'un agneau.

L'aquarium fascine. Tout le monde aimerait en posséder un chez lui. Mais comment faire ? C'est sûrement compliqué ! Et puis cela doit certainement représenter un gros travail d'entretien ! Cette aventure vous tente mais vous n'osez pas « plonger » ? Entraînez-vous sur AquaZone, l'aquarium virtuel.

Un milieu aquatique à recréer et à découvrir

Tout commence par le choix de la taille de la cuve. Attention, plus elle sera grande, plus il faudra posséder de la mémoire vive. Le mieux est de commencer avec une cuve aux dimensions de l'écran. Celle-ci se remplit d'eau automatiquement. L'aquarium contient un diffuseur d'air (qui fait des bulles et qui glougloute) et un filtre. Le premier ne sert pas à faire beau mais à régénérer l'oxygène contenu dans l'eau. Le deuxième, tout aussi essentiel, débarrasse l'eau de ses impuretés. Une fonction est d'ailleurs prévue pour le nettoyer.

Ensuite, il faut planter le décor. Disposer le sable qui, ici comme dans la réalité, a une grande importance en fonction des poissons choisis. Bien sûr, l'aquarium sans plantes serait bien triste. De la Bacopa à la rose

d'eau en passant par la fougère de Java, il existe différentes variétés que l'on introduit dans l'aquarium virtuel par importation. Elles sont ensuite disposées grâce à une fenêtre qui montre l'aquarium vu de dessus. Si divers objets comme la statue du Penseur de Rodin ou la Vénus de Milo peuvent venir compléter le décor, nous les laisserons de côté. En effet, ils ont tendance à réclamer de la mémoire vive et à ralentir l'affichage ainsi que le déplacement des poissons, tout comme les décors de fond.

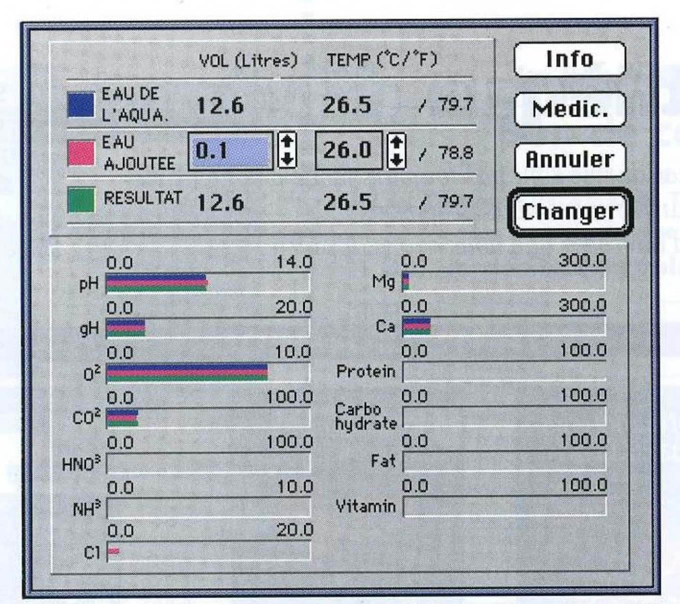
D'ailleurs, les véritables aquariophiles les considèrent comme « ringards ». Ils préfèrent de loin reconstituer le milieu naturel d'un groupe de poissons.

Il faut donc recréer un écosystème. Entendez par là : choisir plantes, poissons et qualité de l'eau d'un même milieu géographique. AquaZone fournit tous ces renseignements dans des fichiers d'aide. A ce stade, un véritable aquarium doit fonctionner sans poissons pendant plus d'un mois, pour qu'il se « fasse ». Les moins patients des aquariophiles introduisent un produit spécial qui neutralise les élément agressifs de l'eau neuve pour les poissons. C'est ce que l'on fait dans AquaZone.

Des poissons qui se comportent comme des vrais

Le décor planté, il faut introduire les poissons. Lesquels choisir ? Tétras néon, petits et se déplaçant en banc ? Scalaires, majestueux et vivant en couple ? Black Mollies, frétillant sans cesse et se reproduisant facilement ? Ou encore Corydoras, pépères à la surface du sable ? Peut importe. L'essentiel est de faire les recherches suffisantes pour déterminer la température et la qualité de l'eau. Une mauvaise appréciation et c'est l'hécatombe.

Ces poissons, il faut les nourrir. Deux types d'aliments sont proposés : en poudre et en flocons. Ils ne conviennent pas à toutes les espèces. AquaZone a quand même prévu un distributeur automatique de nourriture. Mais attention : ne pas en donner assez et les poissons mourront de faim. En distribuer trop et l'eau sera souillée et les poissons intoxiqués.



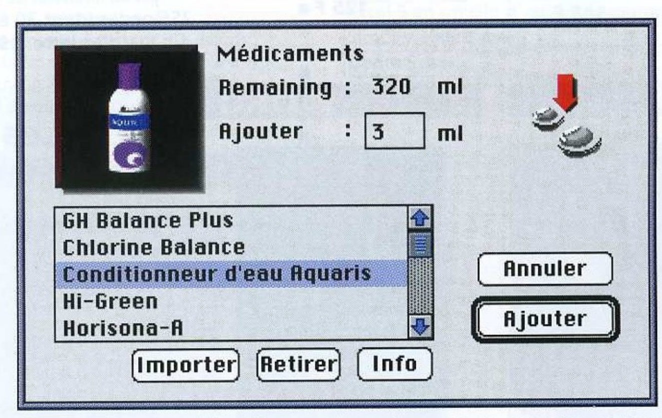
Pour la bonne réussite d'un aquarium, il faut maîtriser la qualité de l'eau. Bien qu'un peu techniques, les données sont relativement bien expliquées dans l'aide en ligne.

Les poissons se déplacent souplement et sans trop de saccades. Ont les voit aussi bien de face que de profil. Ils réagissent à la distribution de nourriture en se précipitant à la surface. Suivant les espèces, ils seront nerveux ou calmes, nageant à la surface ou au raz du sable.

Un écosystème à gérer et à manier avec précaution

La bête noire des aquariophiles, ce sont les points blancs et la pourriture de la queue. Dans AquaZone, une pharmacie existe pour soigner ces maladies. Là encore, il faut choisir le bon dosage. Afin d'éviter ces désagréments, il faut s'occuper de l'aquarium : changer régulièrement l'eau, vérifier la température, éviter le surnombre de poissons et ce de manière quotidienne. Certaines maladies nécessitent même la création d'un aquarium-hôpital afin d'isoler les poissons pour le traitement qui doit se faire rapidement.

AquaZone fonctionne en temps réel : le logiciel détermine le temps écoulé depuis la dernière ouverture du fichier et modifie en conséquence les paramètres. En d'autres termes, même quand l'ordinateur est éteint, l'aquarium continue à « vivre ». C'est pourquoi AquaZone exige un suivi régulier.



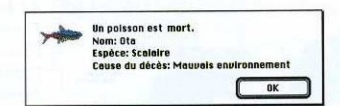
Comme dans un véritable aquarium, les maladies n'ont pas été oubliées. Heureusement, des médicaments existent pour chaque type de symptôme.

Abandonnez pendant quelques jours la maintenance et le contrôle, et vous verrez que beaucoup de poissons sont morts entre temps. Ils sont annoncés avec une musique triste à faire mal au cœur. Heureusement, de temps à autre, des naissances surviennent. Il est temps de baptiser les nouveaux venus en leur donnant chacun un nom. Si l'aquarium devient trop exigu, exportez les alevins dans un nouveau bac. Comme ils sont plus fragiles que les autres, une attention particulière sera requise.

On est vite pris au jeu

AquaZone demande autant de travail qu'un véritable aquarium. Le temps passé est largement récompensé quand des naissances s'annoncent et on se retrouve vite avec plusieurs aquariums en batterie.

Comme AquaZone fonctionne en tâche de fond, il peut servir de fond d'écran avec en prime le glouglou du filtre à air qui cache le ronflement du ventilateur de l'ordinateur.



C'est la larme à l'œil que l'on découvre que les poissons digitaux peuvent aussi mourir. Quelle responsabilité !

Distribué en France par AmaKumo pour environ 360 F TTC (100 F l'espèce supplémentaire), AquaZone requiert de la mémoire vive si l'on veut obtenir des aquariums bien peuplés. Un petit livret explique comment élever ses poissons tropicaux. Ce logiciel s'avère aussi un excellent outil pour initier les jeunes enfants (et les grands) à la vie aquatique. Les aquariophiles en puissance pourront aussi tester leur volonté d'entreprendre la création d'un véritable aquarium.

Un moment de stress dans le boulot ? Lancez AquaZone, regardez évoluer les poissons. Vous verrez, c'est mieux qu'un Tranxène.

Jacques PÉTERS

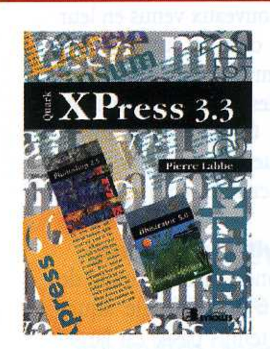
La bibliothèque d'Icônes

Certains livres informatique ne sont pas toujours facile à trouver.
C'est pourquoi nous vous proposons ici
une sélection d'ouvrages que nous avons apprécié.

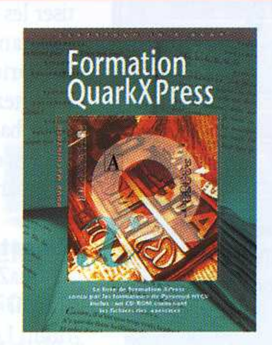
Si vous recherchez un livre qui n'est pas référencé ici, appelez-nous pour connaître sa disponibilité et son prix.

Tél : 20 70 54 90 – Fax : 20 70 43 96

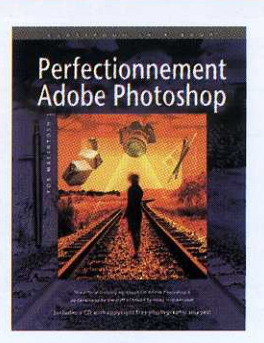
ARTS GRAPHIQUES



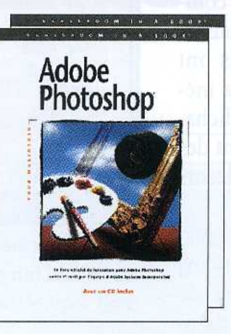
Quark XPress 3.3
Pierre Labbe
Editions Eyrolles
Présente de façon claire, détaillée et méthodique l'outil de travail de nombreux maquettistes
450 pages + disquette. **256 F**



Perfectionnement Quark XPress 3.3
Editions Pyramid
13 leçons-chapitres équivalant à plus de 25 heures de cours. Les exercices choisis correspondent aux travaux couramment rencontrés dans la presse, l'édition et la publicité.
250 pages + CD-ROM. **395 F**



Perfectionnement Adobe Photoshop
Editions Adobe/Pyramid
12 chapitres pour maîtriser les fonctions de la version 3 de Photoshop. Pour gagner du temps avec des techniques de professionnels.
250 pages + CD-ROM. **395 F**



Adobe Photoshop
Editions Adobe/Pyramyd
Pour apprendre Photoshop étape par étape en 13 leçons.
248 pages + CD-ROM.
350 F
Existe aussi pour
Illustrator
395 F

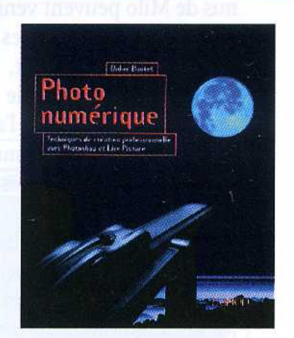


Photo numérique Techniques de création professionnelle avec Photoshop et Live Picture
Didier Boutet
Un photographe livre son expérience et ses secrets en détaillant ses travaux
Dunod
224 pages couleurs. **348 F**

Production Essentials
Adobe Press
Troisième de la série : Photoshop, Illustrator, Dimensions, StreamLine, Acrobat.
111 pages. **395 F**

Design Essentials
Seconde édition. Travaux pratiques avec Illustrator 5.5 et Photoshop 3
100 pages. **395 F**

Imaging Essentials
Travaux pratiques avec Illustrator, Photoshop, Dimension et Première.
111 pages. **395 F**

NEW

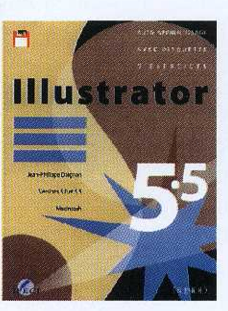
En anglais mais très illustrés

The Illustrator Wow! Book
Des centaines de trucs, d'astuces et de techniques pour travailler plus facilement et plus vite. Explications de plus de 70 travaux d'illustrateurs.
200 pages + disquette. **395 F**

INFOGRAPHIE

Le Visuel
Dictionnaire thématique français-anglais tout en images.
par Jean-Claude Corbeil & Ariane Archambault
3 500 dessins réalisés avec Illustrator
Editions de l'Homme
896 pages. **290 F**

Le comment du pourquoi
130 infographies des cahiers Eurêka de *Libération* illustrant des réponses à des questions impossibles.
Editions First
280 pages. Deux couleurs.
125 F

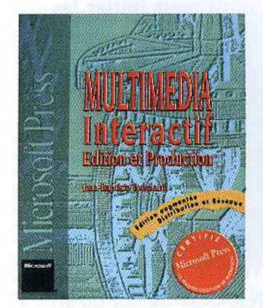


Illustrator 5.5
Jean-Philippe Daignan
Dunod
Exercices pratiques correspondant à une formation de cinq jours élaborée par un formateur de L'IPECI
256 pages (dont 30 en quadri) + disquette. **198 F**

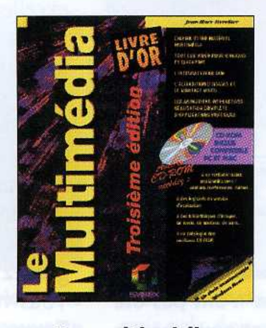


La couleur imprimée Mode d'emploi
Seconde édition
par Dominique Legrand
Pour mieux produire en couleurs, un guide pratique.
100 pages quadri. **575 F**

MULTIMEDIA

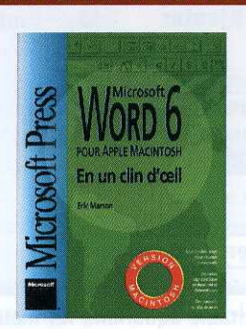


Multimédia interactif Edition et production
Seconde édition
Jean-Baptiste Touchard
Toutes les infos pour produire un titre multimédia
Microsoft Press
208 pages. **145 F**



Le multimédia
Troisième édition
par Jean-Marc Herellier
Les techniques, les logiciels, des exemples pratiques
Editions Sybex
760 pages avec un CD-ROM.
248 F

EXCEL-WORD



Word 6 ou Excel 5 Mac en un clin d'œil
Microsoft Press
Tour d'horizon des fonctions pour être plus vite opérationnel
96 pages couleurs illustrées de nombreuses recopies d'écran.
75 F

Les livres du CFPJ

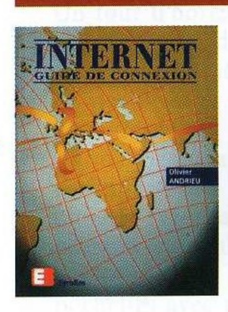
Centre de Formation et de Perfectionnement des Journalistes

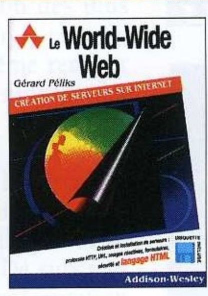
La création photo sur micro-ordinateur
par Eric James
24 travaux pratiques sur Photoshop expliqués et commentés dans le détail.
Editions CFPJ
160 pages A4. **460 F**

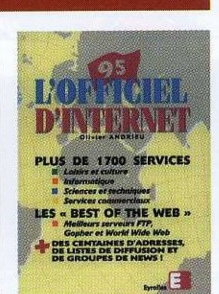
Le secrétariat de rédaction
par Louis Guéry
De la copie à la maquette de mise en page.
Editions CFPJ
422 pages A4. **340 F**

L'infographie de presse
125 pages .... **70 F**
Guide de la rédaction
112 pages .... **75 F**
Abrégé du code typo
104 pages. .... **75 F**
Un point c'est tout ! La ponctuation efficace
120 pages .... **62 F**
Accords parfaits.
104 pages .... **60 F**
Le journal municipal
120 pages .... **62 F**
Le journal d'entreprise
120 pages. .... **80 F**
Précis de mise en page
126 pages .... **65 F**

INTERNET







Internet Guide de connexion

Eyrolles

Présentation d'Internet, outils, comment se connecter, les prestataires. L'ouvrage le plus clair sur le sujet.

238 pages. **160 F**

Le World-Wide Web

Addison-Wesley

Détaille l'utilisation de Mosaïc, du langage HTML et indique comment installer (sous Unix) un serveur Web. Disquette avec Mosaïc pour Windows.

225 pages. **248 F**

L'Officiel d'internet 95

Eyrolles

Cet annuaire recense plus de 1 700 services français et étrangers : FTP, Gopher et World Wide Web

252 pages. **98 F**

Internet underground

Sybex

Adresses et descriptions détaillées de plus d'une centaine de newsgroups insolites, bizarres, contre-culture....

300 pages. **168 F**

PROGRAMMATION

Les ressources du Macintosh

par Jean-Pierre Curcio

Tome 1 : Resedit et Resorcer
T. 2 : 300 ressources prêtes à l'emploi
Editions Eyrolles

280 pages. **199 F,** chaque

ResEdit

par J. Claviez

Découvrez les ressources internes du Mac pour personnaliser votre machine
Editions Dunod-Tech

256 pages. **148 F**

Tout pour bien débuter avec Hypercard 2.2

par Eric Chatonet

Méthode d'apprentissage théorique et pratique livrée avec 12 didacticiels.
Editions Dunod-Tech

320 pages + disquette. **195 F**

Programmation sur Mac avec Think Pascal

par J.E. Lachand Robert

Introduction progressive.
Editions Micro-Application

1 300 pages + disquette. **295 F**

Programmez en C++ 4 volumes

Editions Adisson-Wesley

Le langage C++. 398 F
L'ouvrage de référence par le concepteur de ce langage.

Le C++ efficace. 228 F
50 règles pour améliorer la conception de vos programmes.

Applications objet. 248 F
La technologie mise en pratique.

Stratégies et tactiques. 228 F
Trucs et astuces pour améliorer la qualité de vos programmes.

Guide Expert 4D

Editions Dunod

L'ouvrage de référence pour optimiser votre programmation. Pour les développeurs ayant déjà une pratique de 4D.

448 pages + disquette. **280 F**

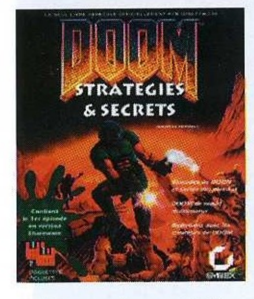
Guide Pratique 4D

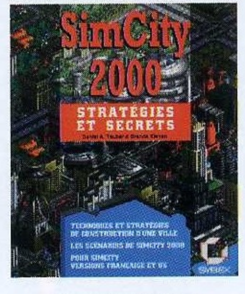
Editions Dunod

Couvre tous les aspects de 4D, depuis la création d'une structure jusqu'à la programmation de routines externes

800 pages + disquette. **345 F**

JEUX





Doom (pour PC) Stratégies et secrets

Sybex

Guide de survie : secrets pour «tricher», plans des niveaux, astuces.
300 pages + disquettes PC contenant le premier épisode. **98F**

SimCity 2000 Stratégies et secrets

Sybex

Tous les conseils pour transformer votre petite ville en mégapole prospère

340 pages. **78F**

La bibliothèque d'Icônes

Bon de commande

à retourner à **Icônes/Bib**,
13 Av. Delory 59100 Roubaix. Tél : 20.70.54.90. Fax : 20.70.43.96

Les nouveautés sont précédées d'un losange ◆

❒ Oui, je désire recevoir les titres notés ci-dessous

Titres		Prix	Port*		Qt	Total
Multimédia interactif/MS Press	Arts Graphiques	145 F	22 F	167 F		F
Le Multimédia/Sybex		248 F	28 F	276 F		F
XPress 3.3-Labbe/Eyrolles		256 F	22 F	278 F		F
◆ Perfectionnement XPress 3.3 + CD		395 F	28 F	423 F		F
Illustrator 5.5 MémoMac/Dunod		62 F	10 F	72 F		F
Illustrator 5.5/Dunod		198 F	22 F	220 F		F
Illustrator 5.0/Adobe-Pyramyd + CD		395 F	28 F	423 F		F
Photo numérique/D. Boutet/Dunod		348 F	22 F	370 F		F
Création photo sur micro/CFPJ		460 F	33 F	493 F		F
Photoshop 2.5/Adobe-Pyramyd + CD		350 F	28 F	378 F		F
◆ Perfectionnement Photoshop + CD		395 F	28 F	423 F		F
La couleur imprimée mode d'emploi		575 F	27 F	602 F		F
Le Visuel		290 F	33 F	323 F		F
Le comment du pourquoi/Libération		125 F	28 F	153 F		F
◆ Internet Guide connexion	Internet	160 F	22 F	182 F		F
◆ L'Officiel Internet 95		98 F	22 F	120 F		F
◆ Le World-wide Web		248 F	22 F	270 F		F
◆ Internet underground		168 F	28 F	196 F		F
◆ Design Essentials (seconde édition)	Anglais	395 F	22 F	417 F		F
Imaging Essentials		395 F	22 F	417 F		F
◆ Production Essentials		395 F	22 F	417 F		F
◆ The Illustrator Wow! book		395 F	22 F	417 F		F
ResEdit	Programmation	148 F	18 F	166 F		F
Programmation avec Think Pascal		295 F	33 F	328 F		F
Ressources du Mac. Tome 1		199 F	22 F	221 F		F
Ressources du Mac. Tome 2		199 F	22 F	221 F		F
Guide Expert 4D/Dunod		280 F	22 F	302 F		F
Guide Pratique 4D/Dunod		345 F	28 F	373 F		F
◆ Langage C++		398 F	28 F	426 F		F
◆ Le C++ efficace		228 F	22 F	250 F		F
◆ Applications objets C++		248 F	22 F	270 F		F
◆ Stratégies et tactiques C++		228 F	22 F	250 F		F
Tout pour débuter avec Hypercard 2.2		195 F	22 F	217 F		F
Le secrétariat de rédaction	CFPJ	340 F	28 F	368 F		F
Guide de la rédaction		75 F	10 F	85 F		F
Abrégé du code typographique		75 F	10 F	85 F		F
L'infographie de presse		70 F	10 F	80 F		F
Précis de mise en page		65 F	10 F	75 F		F
Un point c'est tout !		62 F	10 F	72 F		F
Accords parfaits		60 F	10 F	70 F		F
Le journal d'entreprise		80 F	10 F	90 F		F
Le journal municipal		62 F	10 F	72 F		F
Word 6 en un clin d'œil/MS Press	Divers	75 F	18 F	93 F		F
Excel 5 en un clin d'œil/MS Press		75 F	18 F	93 F		F
SimCity 2000/Sybex		78 F	22 F	100 F		F
Doom/Sybex		98 F	22 F	120 F		F
				TOTAL		F

* *Par exemplaire*

NOM

PRÉNOM

SOCIÉTÉ

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Ci-joint mon règlement de ________________ F *Une facture avec TVA sera jointe à l'expédition.*
❒ Chèque à l'ordre d'Icônes
❒ Carte VISA N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_| Date : ________ Signature :
Nom du porteur :

Offre valable pour la France métropolitaine, la Belgique et la Suisse. Pour les autres pays, nous consulter.

Rock'n Rom CD



Qui dit multimédia dit textes, photos, vidéo, et sons réunis sur le même support. Il était donc naturel que le rock and roll investisse le CD-ROM. Les premiers titres méritent-ils un concert de louanges ?

Premier à ouvrir le feu, Peter Gabriel. Son CD-ROM n'a pas encore été égalé par sa dizaine de successeurs.

Peter Gabriel Xplora 1

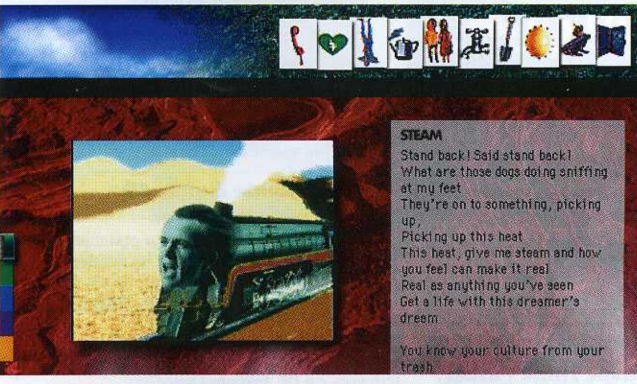
Peter Gabriel a toujours été un musicien novateur. Il est de ces artistes qui utilisent la technologie pour des créations toujours plus originales. Sorti voici déjà un an, Xplora reste la référence dans le domaine des CD-ROM rock.

Tout d'abord, soyez sûr que vous en aurez pour votre argent. Avec 626 Mo de musiques et d'images, vous voici partis pour de longues heures de découverte dans le « Monde secret de Peter Gabriel ». Juste une petite précision : prévoyez 8 Mo sur votre disque dur pour l'installation du programme et pour le « Special gift » que Peter vous offrira si vous trouvez tous les objets disséminés dans ce CD-ROM également ludique.

Après avoir reconstitué la photo d'identité de son passeport, Peter vous ouvrira son album de famille ou chaque photo est aussi un film.

Vous pourrez alors partir, votre petite valise à la main, vers les studios Real World. Les assistants de Peter vous accueilleront pour assister aux séances de travail avec le maître des lieux. Ambiance chaleureuse garantie. Vous pourrez écouter toutes les chansons de l'album, en lire les paroles et regarder les clips







Après Xplora 1, le département multimédia de Real World, le label de Peter Gabriel, planche sur deux autres CD-ROM.

ainsi que les « Making of ». Un tour d'horizon des plus complet. Avec de la chance, vous pourrez même remixer un des titres et sauvegarder votre travail.

Vous pourrez également consulter toute la discographie de Peter, ainsi que les quarante-et-un albums du label Real World. De superbes pochettes avec présentation des artistes, le tout en musique bien sûr. Vous irez vous promener au festival Womad pour la grand-messe de la World Music. Un Woodstock aux saveurs exotiques.

Si vous le souhaitez, vous aurez droit à des cours de Djembe, de Sobar et de bien d'autres instruments inconnus au pays de l'accordéon. Vous pourrez même en jouer (non, pas de l'accordéon !). En vous débrouillant bien, vous pourrez assister à la cérémonie des Grammy's Award, et avoir des accès Backstage. Mais attention, il vous faudra des tickets d'entrée ! Puis Peter vous expliquera ses motivations et son action au sein d'Amnesty International. Mais le grand choc, vous l'aurez en regardant le clip « Witness ». Montez le son, respirez fort, et allez y !

Ce CD-ROM foisonne de petits bijoux. La réalisation est irréprochable, sans faille. Le graphisme est somptueux, les séquences Quick Time fluides. Quant à la musique... Bien sûr, les fans de Peter Gabriel seront conquis d'avance, mais je pense très sincèrement que les autres se découvriront un réel intérêt pour l'artiste et pour l'homme. Vous cherchiez un « Must » ? Le voici.



Woodstock : 25th Anniversary. Ce CD-ROM édité par Time Warner Interactive regroupe pêle-mêle des témoignages, des photos (dont certaines inédites), des performances filmées restituées au format QuickTime, les paroles des chansons, des bios et des discographies ainsi que quelques idées amusantes. Ainsi le *Player* qui joue la chanson de votre choix en créant un kaléidoscope d'images ou les petits jeux psychédéliques bien dans le ton de l'événement. Seule fausse note : des artistes aussi « mineurs » que Jimi Hendrix, Joe Cocker et Santana manquent à l'appel. Problème de droits ?

Prince Interactive

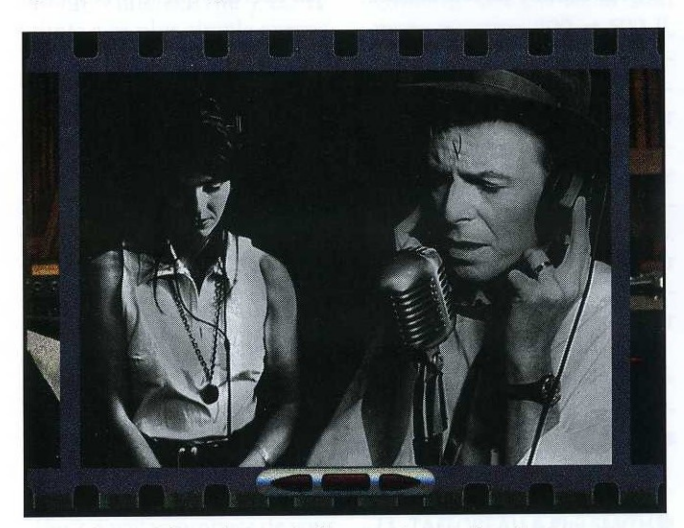
Roger Nelson, Sa Majesté Pourpre, le Kid de Minéapolis, Love Symbol, Prince... nous invite à pénétrer en sa demeure et à en explorer les coins et recoins.

Avouez que pour quelqu'un de si secret d'habitude, c'est vraiment étonnant ! Le but du jeu est de reformer le « Love Symbol », de retrouver ses différents éléments. Tout en déambulant dans les couloirs, vous verrez des vidéos « Live », et vous écouterez une bonne partie de la discographie.

Les décors en 3D sont somptueux. Les murs et les objets sont dans des textures magnifiques. La bibliothèque contient des ouvrages de référence. Vous pourrez vous recueillir dans la chapelle. Si si, faites le ! Au sous-sol, vous suivrez les interviews de Miles Davis, Eric Clapton et d'autres musiciens. Dans le studio privé du Maître, vous aurez la joie de remixer un titre ou de vous adonner au Caraoké sur « Kiss ». Un grand moment de Funk ! Si vous vous ennuyez (il faut bien dire que vous êtes seul dans cette grande maison) vous irez jouer aux cartes, histoire de passer le temps. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : le boudoir. Ne soyez pas trop pressé, dans ce genre d'endroit il faut profiter de chaque chose. Jetez un coup d'œil à la garde-robe, regardez la télévision... Lorsque le « Love Symbol » sera reconstitué, vous pourrez voir une vidéo inédite et partir à bord du vaisseau de Sa Majesté.

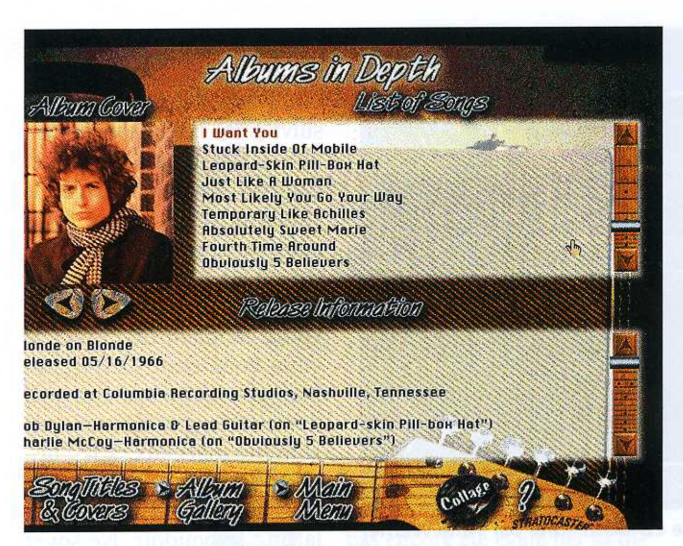
Jump, David Bowie

Toujours à l'écoute des nouvelles modes, le roi David se fend d'un CD-ROM consacré à son opus « Black Tie, White Noise ». Interviews, portraits de la star, reportage-photo sur l'enregistrement (avec quelques clichés émouvants de Mike Ronson, guitariste de la grande époque, aujourd'hui décédé) et petit atelier de montage de clips forment l'essentiel du menu. Hélas, force


Jump, de David Bowie, ne réalise pas de grand saut.



Décors somptueux, mais statiques, pour Prince Interactive.



Bob Dylan : une belle interface mais une ambiance tristounette.



Gingerbread Man, le second CD-ROM des Residents, est aussi hermétique que « Freak Show ». A réserver aux amateurs avertis.

est de reconnaître que le contenu s'avère bien léger et l'interactivité perfectible. Un CD intéressant pour les fans, mais sérieusement à côté de la plaque pour les autres… à l'instar de la production discographique actuelle du flamboyant Ziggy d'ailleurs.

Bob Dylan, Highway 61

Textes et extraits sonores de ses chansons, biographie fouillée, notices, albums de photos, nombreuses séquences vidéo, tout y est. Les principes sur lesquels reposent cette promenade interactive sont amusants : on se déplace dans des décors - rue, café, bureaux, coulisses de scène - pour y découvrir de nombreuses informations. Malheureusement, l'ambiance y est assez tristounette, pour ne pas dire sinistre. On ne rencontre âme qui vive, si ce n'est en cliquant ici ou là pour découvrir des séquences vidéo. On se sent bien seul dans cette réalité virtuelle… même si de bonnes surprises peuvent s'y produire. Car les concepteurs ont été assez subtils pour rendre l'interface suffisamment claire pour se débrouiller et… suffisamment opaque pour favoriser une démarche guidée par le hasard. Une fois passé le temps de la découverte, c'est la base de données des textes de chansons qui est la plus intéressante. Si l' on peut entendre certaines chansons parmi les plus célèbres, toutes ne sont évidemment pas présentes, sinon, ce CD serait vraiment une excellente affaire ! Reste à savoir si le fait de rassembler tous ces médias en un seul a de l'intérêt ou si, à tout prendre, il n'est pas plus agréable de se repasser Blonde On Blonde en feuilletant un bon bouquin sur « le Zim »…

The Residents Gingerbread Man

Après l'étonnant « Freak Show », voici le deuxième titre des Residents qui porte le curieux titre de « Gingerbread Man », traduisez « L'homme en pain d'épices ».

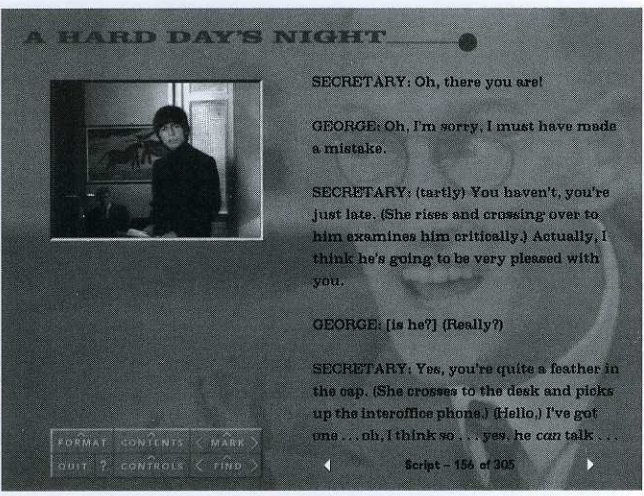
Si vous faites partie des aficionados du groupe, vous vous retrouverez vite dans un univers connu. Si vous vous lancez comme ça, tête baissée, préparez vous à être surpris. Vous allez plonger dans un monde issu d'une savante distillation des esprits pour le moins avant-gardistes d'Andy Warold, des Monty Python et autres allumés du même genre. Évidemment, on adore ou on déteste. Quoiqu'il en soit, le graphisme et la musique sont en parfaite symbiose.

Spinal Tap

En 86, le festival du film fantastique d'Avoriaz est en quête d'un président de jury hors norme, afin de relancer un peu la machine qui s'essouffle. Elle hérite de Charlélie Couture, qui, accompagné de gens tels que Gérard Anconina, et aidé par Philippe Manœuvre, finit par décréter que le prix spécial



Spinal Tap est doté d'une interface en forme d'ampli Marshall. Le seul à comporter onze graduations de volume !



Hard Day's Night : tout sur le film des Beatles.

du jury ira à Spinal Tap, qui fait gondoler toute la presse conviée depuis sa première projection (j'en connais qui l'ont vu 5 fois sur la durée du festival !).

Du jamais vu, en fait, que cette épopée grotesque d'un groupe de hard-rock qui se paye tous les déboires accumulés par ses prédécesseurs véritables : les machineries de scène qui bloquent, les hôtels miteux réservés par téléphone, les pochettes nulles (un jour, le groupe doit signer son album chez un disquaire, qui a entièrement tapissé son magasin du disque, croyant bien faire. Le hic, c'est que la pochette est intégralement noire !). Beaucoup de gags sont des histoires vraies arrivées au gens du show-biz.

Cela dit, si le scénario est délirant, l'interactivité y est réduite à sa plus simple expression, à savoir le réglage de quelques boutons. Car ce titre, qui n'est pas diffusé en France pour des questions de droits, n'est en fait qu'une cassette-vidéo sur CD-ROM.

Seul bonus, les chutes du film et un reportage sur le tournage.

Hard Day's Night

Ce titre réalisé sous HyperCard est le vétéran de cette sélection. Mais force est de reconnaître qu'il vieillit bien. *Hard Day's Night* se propose de vous emmener dans les arcanes du film du même nom. Grâce à QuickTime, l'intégralité de l'œuvre est présente (90 minutes de film), de même que tous les scripts et un essai du rock critique Bruce Eder. Figurent également sur ce CD édité par The Voyager Compagny le premier film du réalisateur Richard Lester, les biographies des principaux protagonistes, des interviews sans oublier un album photo. L'interface est sobre et on se promène dans toute cette masse d'informations avec une aisance remarquable. Un peu trop riche pour le néophyte, *Hard Day's Night* représente une source de découverte inépuisable pour le fan des Fab Four.


Le dernier compact-disque de Mike Oldfield est aussi un CD-ROM.

Un intérêt limité

Hormis le CD mixte de Mike Oldfield, ces CD-ROM sont proposés entre 300 et 500 F, un prix qui nous semble élevé compte tenu du faible supplément qu'ils apportent par rapport à un ensemble comprenant une cassette vidéo, le disque, et un beau livre reprenant les paroles des chansons.

Si vous devez n'en acheter qu'un, portez sans hésiter votre choix sur Xplora de Peter Gabriel.

Nettement moins flamboyants, les autres titres ne seront appréciés que des fans des groupes concernés.

J.L. TAFFOREAU & Phil SMITH 

CD mix-mode et CD Plus

◆ Le CD mix-mode est un CD audio classique sur lequel on a gravé une plage CD-ROM. C'est le principe retenu par Mike Oldfield et par BMG qui vient de sortir, pour moins de 100 F, deux titres pour Mac : GF4, un groupe féminin australien, et Interactive Herbie, un artiste suédois. Leur partie audio comprend cinq morceaux, la partie multimédia correspondant à un livret interactif : paroles des chansons, interviews, clips... Mais attention : « Don't play track one ! ». Autrement dit, ces données étant enregistrées sur la plage 1, il faut éviter de la lancer sur votre chaîne hi-fi sous peine d'endommager vos enceintes.

Ce problème ne se posera plus avec le futur format CD Plus qu'Apple est en train de finaliser. Multisession, il rend illisible la piste 1 sur un lecteur audio. Le format CD Plus offre également d'autres avantages.

Dès que vous insérez le CD Plus, lancez CD Player. Le nom de l'album, le titre des chansons y sont déjà inscrits, plus besoin de les saisir. Et comme sur un CD Rom « classique », une présentation graphique vous invite à choisir parmi certaines chansons. Choisissez en une, une vidéo sous QuickTime démarre en faisant défiler les paroles à la manière d'un karaoké. Stoppez la séquence puis cliquez sur une phrase du refrain. Chazam ! Vous arrivez juste au moment choisi. Cliquez sur votre Rock Star préférée, une autre séquence vous emmène en coulisses pour une interview. En principe, ces CD Plus ne devraient pas coûter beaucoup plus cher que les CD audio.

Mike Oldfield : sous le CD audio, un mini CD-ROM

Mike Oldfield a réuni sur son dernier album « The songs of distant earth » une partie musicale et une partie CD-ROM. Passons rapidement sur la partie musicale. Les titres sont du pur Mike Oldfield.

La partie CD-ROM représente 64 Mo. C'est très peu me direz vous. Pour un CD-ROM, d'accord ! Mais pour un CD Audio, qui ne coûte que le prix d'un CD Audio, c'est cadeau !

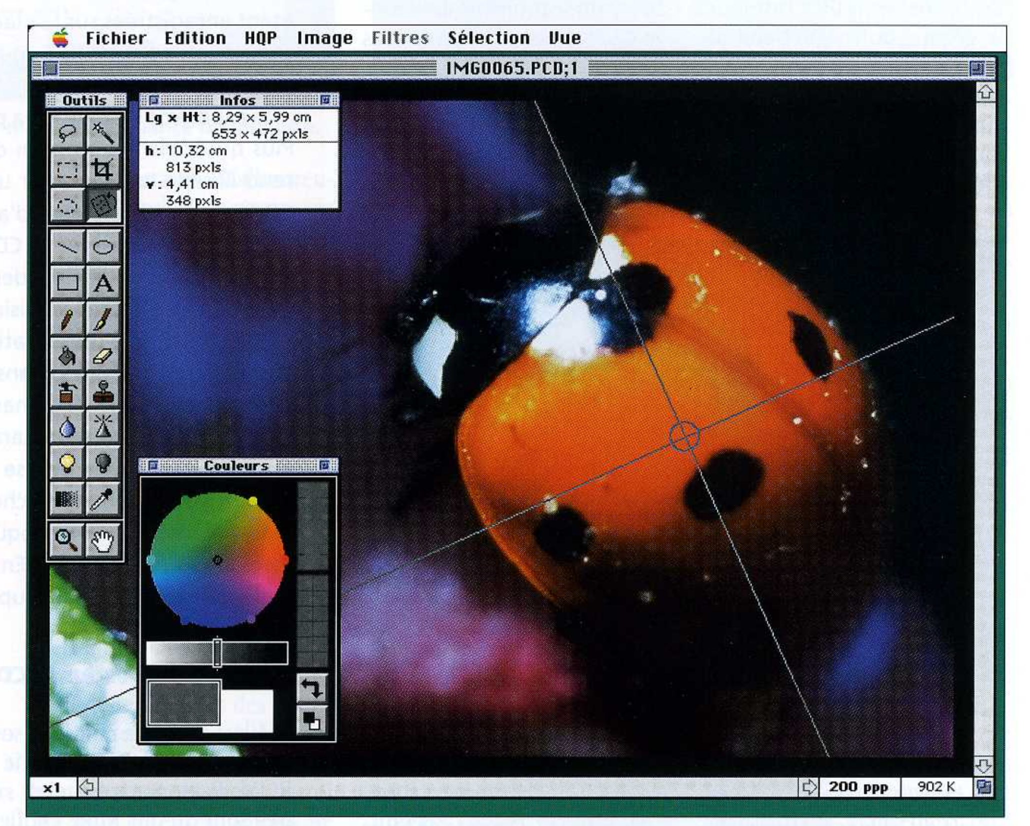
L'inspiration du thème vient d'un roman d'Arthur C. Clarke. Les humains découvrent que le Soleil va s'éteindre vers l'an 3500. La migration vers d'autres planètes devient alors leur seul moyen de survie. Nous embarquons donc dans le vaisseau mère, le « Magellan ». Mais pour ce faire, il nous faudra deviner le code d'accès. Grâce à notre perspicacité, nous pourrons enfin découvrir trois clips. Le premier nous montre Mike Oldfield jouant du Stick Chapman, sorte de guitare à douze cordes. Le second nous permet d'assister à l'explosion d'une Supernova. Le dernier enfin, nous entraîne dans une chambre d'hibernation où Mike Oldfield se réveille pour nous dire quelques mots.

Ce supplément multimédia préfigure le CD-ROM complet que Mike Oldfield va prochainement sortir.

La PAO au bureau



Point n'est besoin d'avoir un super Mac pour réaliser des documents attractifs. Témoins ces quatre logiciels peu gourmands en mémoire : ColorStation pour vos images, Type Twister pour animer vos titres, HomePublisher pour les mettre en page, et ClickBook pour les assembler en livret.



ColorStation est un logiciel de retouche d'image numérique destiné à la bureautique. Il est doublé d'un système de tramage, le HQP, permettant d'optimiser la qualité des images sur les imprimantes couleurs de bureau.

On pourrait croire que la mise en page et le traitement d'images numériques passent obligatoirement par l'emploi de machines puissantes et de logiciels costauds.

Cependant, il se trouve heureusement des éditeurs qui n'oublient pas ceux qui, tout en voulant obtenir des documents de qualité acceptable, ne disposent pas de gros moyens. HomePublisher et ColorStation en font partie. Le premier, pour moins de 500 F, s'occupe de la mise en page. L'autre, à environ 1 500 F, autorise le traitement de l'image en vue d'une impression sur des périphériques d'entrée de gamme. Mots d'ordre pour les deux : simplicité d'emploi et apprentissage rapide.

Donc, pour un investissement qui n'excède pas 2 000 F, les entreprises et les particuliers peuvent éditer leurs documents avec un aspect sympathique. Ces deux outils deviennent ainsi le complément idéal des imprimantes et scanners couleurs utilisés en bureautique ou en famille.

ColorStation : pour maîtriser les images très facilement

S'il ne faut pas comparer ColorStation à Photoshop (ils ne jouent pas dans la même cour), force est de constater que l'interface du logiciel de traitement d'images de la société LePixel s'inspire fortement du best-seller d'Adobe. Les professionnels de la retouche numérique ne verront

dans ce produit français qu'un jouet. Les autres y trouveront un outil peu onéreux permettant d'imprimer des images avec une bien meilleure qualité grâce au système HQP. Ils y verront aussi un tremplin pour se lancer plus tard sur Photoshop, l'acquisition des techniques de base étant déjà faite dans ColorStation.

ColorStation travaille en RVB (Rouge, Vert et Bleu : les couleurs de la vidéo et des diapositives). Ceux qui travaillent en imprimerie éprouveront au début quelques difficultés car ils utilisent habituellement les quatre couleurs Cyan, Magenta, Jaune et Noir. Une petite gymnastique intellectuelle s'impose car, par exemple pour obtenir du Jaune dans le mode RVB, il faut ajouter du Rouge et du Vert.

Le logiciel effectue les manipulations de base de recadrage, de changement d'échelle (avec ou sans changement de résolution), de rotation.

Côté équilibre des couleurs, il peut modifier les trois composantes RVB, changer la luminosité et le contraste. La fenêtre de dialogue possède une prévisualisation avant et après correction afin de se faire une idée des variations apportées à l'image.

Si quelques petites « pétouilles » apparaissent, l'outil Tampon permet de cloner une partie de l'image pour les recouvrir.

ColorStation emploie la technique des masques qui peuvent être progressifs afin de mieux fondre entre eux les différents éléments d'un montage d'images. La baguette magique devient un outil précieux pour la création de ces masques. Elle permet de sélectionner un ensemble de pixels qui ont à peu près les mêmes valeurs de couleur, comme un ciel par exemple.

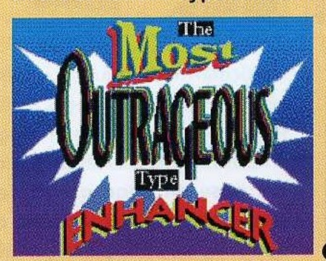
Les outils de dessin et de retouche sont classiques : crayon, gomme, pinceau, aérographe, gomme, pipette, dégradé...

A noter un niveau d'annulation (Commande-Z), comme le fait par exemple FreeHand, qui permet de retourner 32 fois en arrière.

Un enregistrement spécial permet de rouvrir l'image en moins de cinq secondes quel que soit sa taille. Depuis peu, ColorStation propose une nouvelle version contenant un module de séparation qui transforme les image RVB en Quadrichromie. Les fichiers

Type Twister : outrage à la police

◆ Puriste de la belle lettre, passez votre chemin ! Votre typomètre va encore se gondoler de désespoir. Le bourreau des caractères, le tueur de signes arrive. J'ai nommé Type Twister :

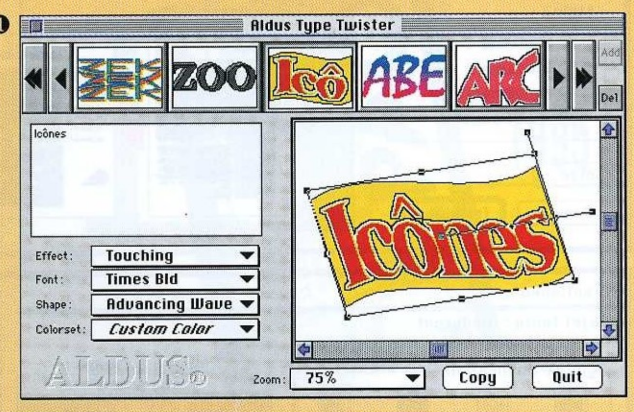


Ce petit logiciel destiné à appliquer des effets spéciaux sur un texte peut contribuer à agrémenter des présentations multimédia ou les titrages de documents sympathiques.

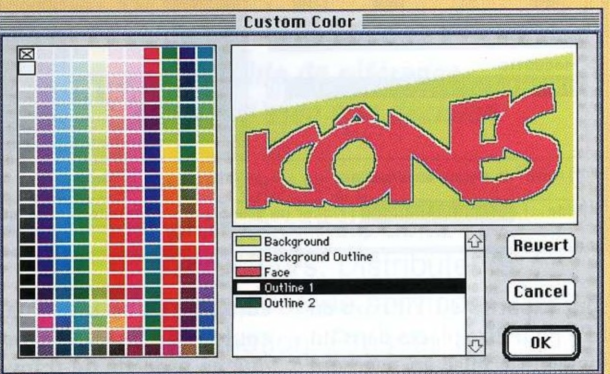
L'écran principal (1) de Type Twister possède une zone de saisie pour le texte et un browser pour la cinquantaine d'effets spéciaux applicables aux fontes PostScript et TrueType. La fenêtre de prévisualisation autorise la rotation, l'agrandissement et la déformation du titre. A la forme (texte en cercle, en perspective, en drapeau...) se greffe un effet (outline, double outline...) et une position particulière de chaque lettre (quinconce, désaxée...). Toutes ces possibilités se combinent entre elles pour créer un nouvel effet que l'on peut conserver dans le browser. La couleur (2) s'applique à tous les éléments composant l'effet spécial (fond, différents outlines, dégradés...). Enfin, l'orientation du volume s'obtient en quelques clics (3). La seule méthode pour sauvegarder un fichier passe par le presse-papiers. Il se transforme alors en fichier bitmap d'une résolution maximale de 300 dpi. Pour l'imprimer, il faut obligatoirement le coller dans un autre logiciel.

Pour environ 300 F (en cadeau avec *HomePublisher* chez Mac WareHouse), vous pourrez triturer rapidement des titres rigolos. Les graphistes (s'ils l'osent) peuvent toujours s'en servir comme laboratoire de recherche pour trouver rapidement des idées. Mais elles devront être ensuite redessinées dans Illustrator, Type Twister n'exportant pas en mode vectoriel.

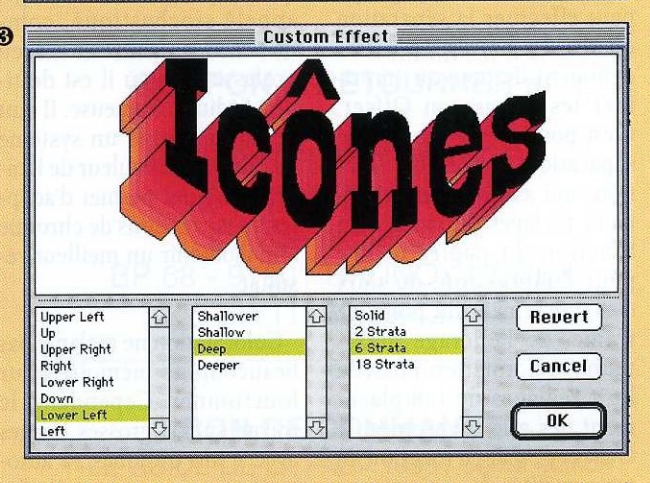
❶



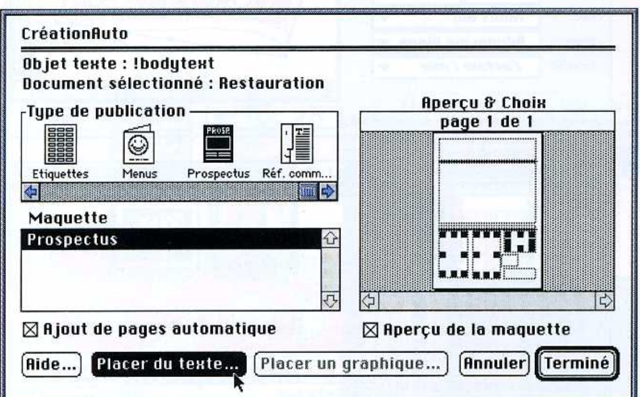
❷

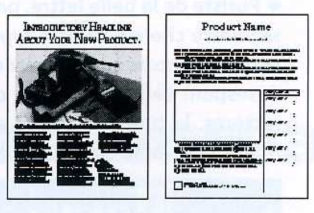


❸









L'originalité de HomePublisher réside dans un système de gabarits prêts à l'emploi qui a pour particularité de pouvoir importer du texte et des images avant même d'avoir la mise en page à l'écran. Ci dessus les différentes mise en page proposées pour un catalogue. Grâce à ce système, les entreprise qui éditent eux-mêmes leurs documents peuvent harmoniser l'ensemble de leur production, même si ce sont des personnes différentes qui les réalisent.

sont exportés en TIFF ou en EPS pour être placés dans un logiciel de mise en page qui peut effectuer la séparation quadri. Le but est bien évidemment de pouvoir imprimer les images en Offset. C'est pourquoi le module de séparation dispose de fonctions qui assurent les principaux réglages de l'image en fonction du papier utilisé pour l'impression, du taux d'engraissement du point de trame, de l'encrage maximum. ColorStation possède huit réglages de remplacement des gris trichromes, le GCR et l'UCR, en fonction de trois qualités de papier (couché, journal et recyclé).

Le système HQP (pour Haute Qualité Photographique) est un procédé de tramage par diffusion d'erreur. Il n'utilise pas le tramage classique que l'on peut observer, par exemple, sur les photos imprimées dans les magazines, mais une trame aléatoire qui produit un ensemble de points qui ne sont pas alignés. Ce principe adoucit l'image et la rend plus « naturelle » quand elle est éditée sur une imprimante couleur de bureau. A noter que ce procédé de tramage, appelé stochastique, commence à apparaître en milieu professionnel où il est destiné à l'édition luxueuse. Il faut remarquer aussi un système de calibration couleur de l'imprimante qui permet d'adapter les corrections de chromie afin d'obtenir un meilleur résultat.

ColorStation ne réclame pas beaucoup de mémoire pour fonctionner. Cependant, le travail sur de grosses images avec 2 Mo d'alloués va automatiquement entraîner le démarrage de la mémoire virtuelle qui est tributaire du disque dur. Il faut donc un disque qui ne soit pas trop lent et une place suffisante (et non fragmentée). En fait, il faut compter un minimum de 6 à 8 Mo de RAM pour travailler confortablement, ce qui reste largement inférieur à la mémoire réclamée par Photoshop.

Le package contient un catalogueur d'image qui ressemble énormément à Kudo (voir notre dossier dans le n°45) et un CD-ROM d'une centaine d'images libres de droit au format PhotoCD.

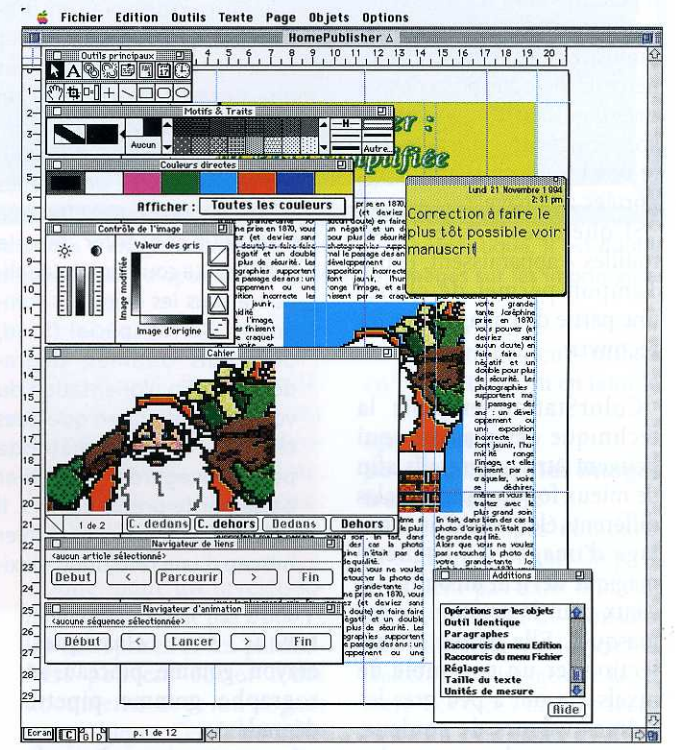
Les manuels, bien que petits, sont suffisamment didactiques (notamment le guide de la retouche d'image) pour comprendre les différentes fonctions employées.

HomePublisher : pour les apprentis de la PAO

HomePublisher utilise le principe des blocs *Texte* et *Image* cher à XPress. Cette méthode se justifie car la fonction la plus marquante de l'application, *Création Auto*, ne saurait s'en passer.

Dès son lancement, le logiciel propose trois options : création d'un nouveau document, ouverture d'un document existant et surtout CréationAuto. Cette dernière fonction ouvre une fenêtre de dialogue dans laquelle se choisit le type de publication désirée.

HomePublisher en possède huit de son propre cru, de la brochure au prospectus en passant par les étiquettes et les calendriers. Sur quelques uns, différentes présentations – que l'on peut classer en tendance traditionnelle, moderne, contemporaine et classique – sont disponibles. Le type de maquette sélectionnée s'affiche alors dans une fenêtre de prévisualisation



Logiciel de mise en page, HomePublisher se rapproche de la philosophie d'XPress avec son système de réserve de Texte et Image.

avec les blocs textes et images actifs.

Et c'est là que HomePublisher devient original. En effet, en cliquant sur l'un de ces blocs, toujours dans la fenêtre d'aperçu, celui-ci s'active et il devient possible, suivant les cas, de placer des fichiers provenant de Word, MacWrite, etc., ou encore des images. Si le document possède plusieurs pages, la même manipulation se répète en voyageant de l'une à l'autre. En cliquant sur OK, HomePublisher ouvre la maquette et se charge de placer automatiquement textes et images. Il ne reste plus qu'à fignoler, et le document est prêt pour l'impression.

Sans atteindre les performances d'un XPress ou d'un PageMaker, HomePublisher dispose néanmoins des outils principaux pour réaliser des documents qui seraient plus laborieux à exécuter dans un traitement de texte.

Au niveau de la couleur, il est dommage qu'il ne puisse réaliser la séparation quadri. Mais est-ce bien là sa vocation ? La réalisation de documents dont la destination n'ira pas plus loin que l'imprimante couleur ne nécessite pas cette fonction spécifique. Malheureusement, on ne peut créer dans un fichier plus de huit couleurs, ce qui risque d'être un peu frustrant à la longue.

Le « Personal Publishing »

Inventé il y a plus de dix ans par Paul Brainerd, le créateur de *PageMaker*, le concept du desktop publishing (l'édition au bureau, en traduction littérale) consistait à pouvoir créer des documents d'aspect professionnel sur du petit matériel informatique. Révo-

ColorStation Pro passe à la 3

◆ La prochaine version qui verra le jour à Apple Expo marquera un passage important dans l'évolution de ce logiciel de retouche d'image.

Il possédera une vingtaine de nouveaux filtres concernant entre autres le flou, la perspective, l'anti-poussière pour l'acquisition des images, etc. Un filtre de niveaux assurera le point blanc et le point noir nécessaires pour éditer des images en quadrichromie.

Il pourra lire directement les images Photo-CD, les fichiers EPS, JPEG et GIF.

Une fonction – que l'on aimerait trouver dans Photoshop – concerne la gestion du texte en couche séparée de l'image. Cette astuce permettra de pouvoir rééditer le texte et de l'imprimer sans pixellisation à la résolution maximale de l'imprimante et non à la résolution de l'image.

Il travaillera directement en mode quadri pour l'ouverture, l'affichage, la retouche.

Un outil Plume permettra la réalisation de détourages vectoriels.

A l'image du système HQP pour les imprimantes, un outil de calibrage, le HQS (High Quality Scan), aidera l'utilisateur à régler l'équilibre colorimétrique de son scanner.

A noter, pour ceux qui épluchent les catalogues américains, que ce logiciel édité par la société française Le Pixel s'appelle PhotoFix aux Etats Unis. Il faut remarquer aussi – soyons cocardier pour une fois – qu'il remporte son petit succès auprès de nos confrères journalistes américains et britaniques. Cocoricolor !

ClickBook : le rêve du « papioteur »

◆ Inutile de regarder « *papioteurs* » dans le dictionnaire, le vocable n'y est pas répertorié. *Papioteur* : nom commun, désigne les amateurs de ciseaux, de colle et de papier qui passent leurs loisirs à confectionner albums, livrets, carnets, cahiers et autres documents livresques, et se trouvèrent sacrément pourvus quand le *Macintosh* fut venu.

Pour vous mettre sur la voie, un peu de « madeleine » proustienne : ces petits livres agrafés au centre de *Pomme d'Api*... On pliait la feuille en quatre, donnait un ou deux coups de coupe-papier, et l'on obtenait un petit livre demi-format de huit pages. Plus récemment, le logiciel *PrintShop*, sur *Apple II*, proposait la même méthode, informatisée, s'il vous plaît. C'est exactement la fonction de *ClickBook*, en perfectionné et complété.

ClicBook s'intercale entre votre logiciel et l'imprimante pour transformer un simple document en une multitude de livrets, brochures, dépliants... dont la liste figure sur la droite (on y trouve notamment les *Filofax sous le terme Daytimer*). En outre, un système complet de paramétrage autorise la création de ses propres formats (cf. le signet *Modify layout*).

De la patience...

ClickBook s'interpose entre votre application – *Word*, *Excel* par exemple – et l'imprimante, pour transformer l'impression d'une suite de feuilles A4 en un autre format, recto-verso, en tenant compte de la pagination. L'impression s'effectue en deux phases, les rectos puis les versos, avec un dialogue intermédiaire pour vous laisser le temps de remettre la première cuvée dans le bac de l'imprimante. C'est simple, mais encore fallait-il le concevoir... Exemple : si l'on demande l'impression d'un document de huit pages A4 en demi-format, il imprimera sur le recto de la première feuille les pages 1 et 8, et sur celui de la seconde feuille les pages 3 et 6. Après avoir retourné et remis les feuilles dans le bac de l'imprimante, il imprimera sur le verso de la première feuille les pages 2 et 7, et sur celui de la seconde les pages 4 et 5. Après pliage, un petit livret défile logiquement ses pages. Tout cela sans modifier le format d'impression de votre document original, qui reste en A4 (la réduction est appliquée automatiquement). Imaginez l'infernal bricolage nécessaire pour effectuer ce travail manuellement, à l'aide de ciseaux, de colle, d'une photocopieuse même, et de beaucoup de patience...

De la patience, il en faut quand même avec *ClickBook*, ne nous leurrons pas ! Au début, il est délicat de bien remettre les feuilles dans le bon sens et le bon ordre, malgré des explications très claires. La règle que je me suis fixée pour parvenir à mes fins est la suivante : *« après la première impression, retourner chaque feuille une par une, telles qu'elles se présentent dans le réceptacle de l'imprimante, et les replacer dans le bac de papier, en tenant compte des indications d'orientation. »*



L'agrafeuse grande largeur est indispensable pour relier les pages.

...et du résultat

ClickBook propose à l'aide de cette méthode un grand nombre de formats, au nombre desquels les fameux « Filofax » : plus besoin de mettre en page soi-même son carnet d'adresses ou son agenda. L'adaptation se fait lors de l'impression, et des repères de découpe permettent ensuite de jouer du massicot. Sont également proposés les dépliants tiers de page A4. Le module d'aide – en anglais – est particulièrement complet. On y trouve tous les renseignements nécessaires pour réaliser les nombreux types de documents proposés.

Outre des ciseaux ou mieux un massicot, une agrafeuse avec une grande profondeur d'agrafage (30 cm) est indispensable pour vous lancer dans la reproduction de petits livrets qui nous changent des éternels documents A4.

ClickBook, édité par *BookMaker* (jeu de mots !) est disponible auprès des sociétés de vente par correspondance. Moins de 500 F. TTC

Jean-Luc TAFFOREAU

lution importante à l'époque, puisqu'elle permettait de se libérer des photocompositeurs et des imprimeurs pour éditer le moindre document. Avec sa montée en puissance, le desktop publishing a finalement remplacé les outils traditionnels. Mais pour maîtriser ces logiciels, une formation spécifique est devenue indispensable, réservant ces outils, au départ « démocratiques », à des professionnels.

De nos jours, le kit de base du parfait débutant en édition de bureau contiendrait HomePublisher (500 F), ColorStation (1 000 F ; 1 500 F avec le module CMJN) un scanner couleur (4 000 F) une imprimante couleur (3 000 F) et un ordinateur (10 000 F). Il ne manque à l'appel qu'un logiciel vectoriel, qui ressemblerait à un *Illustrator* allégé, pour dessiner logos et dessins techniques afin de compléter la panoplie. Donc, pour environ 20 000 F HT, une petite entreprise ou une association peut créer et éditer elle même des documents couleurs.

Jacques PÉTERS 



DOSSIER

La micro-généalogie

BAUDOIN Ier x Fabiola DE MORA Y ARAGON
07/09/1930 — 11/06/1928

PHILIPPE
19/10/1963

AMADÉO
21/02/1986

LÉOPOLD III x 04/11 1926 ASTRID, Princesse de Suède
03/11/1901 — 17/11/1905

ALBERT II x 02/07/ 1959 Paola RUFFIO DI CALABRIA
06/06/1934 — 11/09/1937

ASTRID x 22/09/ 1984 LORENZ, Archiduc d'Autriche
05/06/1962 — 16/12/1955

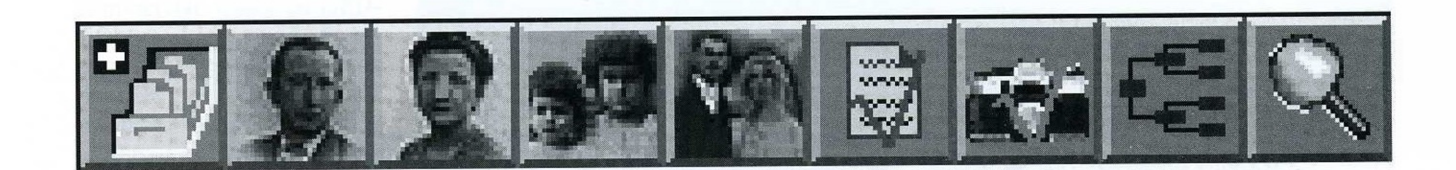
MARIE-LAURE
27/08/1988

JOACHIM
09/12/1991

LAURENT
19/10/1963

JOSEPHINE CHARLOTTE x 09/04 /1953 JEAN, Grand Duc Luxembourg
11/10/1927 — 05/01/1921

Arbre généalogique d'une partie de la dynastie belge établi sur *Généalogos* avec le concours de l'hebdomadaire *Point de Vue*.



La généalogie, base de l'Histoire des Familles, connaît un engouement certain. 60 000 Français en sont passionnés.

La cause en est simple : la concentration urbaine et la rupture des relations familiales au XXème siècle provoquent instinctivement un besoin de retour aux sources, de recherche de nos racines. Ne pas se limiter au cours d'une vie à l'horizon allant des grands-parents aux petits-enfants est aussi une motivation.

Mais dès qu'on a effectué quelques recherches sur une famille, on se trouve rapidement à la tête de plusieurs centaines, puis de plusieurs milliers de fiches qu'on relie entre elles tant bien que mal.

On trace des arbres généalogiques sur de grandes feuilles de papier... jusqu'à ce que la table de la salle à manger soit trop petite ou qu'on s'y perde dans l'assemblage de feuilles A4. Quant aux difficultés de mise à jour, elles sont colossales le jour où l'on découvre une branche perdue de vue à raccorder, bien évidemment en plein milieu de l'arbre ; sans oublier les parentés multiples (en généalogie on parle d'implexe) quand le grand oncle paternel par alliance a épousé la cousine germaine de la grand-mère maternelle ! Pour résoudre ces problèmes, la généalogie a épousé l'informatique.

L'amateur qui recherche l'histoire de sa famille a besoin d'une base de donnée relationnelle spécifique, liée à un grapheur spécialisé, ainsi que d'un traitement de texte relié directement à sa base de données. On peut bien entendu compléter cet intégré généalogique par un tableur classique pour se livrer à des statistiques et des études démographiques. Un scanner pour illustrer nos fiches et nos arbres de photos de famille, et un modem, pour récupérer des informations sur des serveurs Minitel ou sur Internet, compléteront utilement l'équipement micro du généalogiste.

Dossier réalisé par Alain Aulagnier et Michel Lansard, avec la contribution de Xavier Pazat.

Que peut-on attendre d'un logiciel de généalogie ?



De plus en plus de généalogistes, professionnels ou amateurs, travaillent sur informatique. Voici pourquoi.

Pourquoi utiliser un logiciel de généalogie ? Après tout, s'il s'agit de rentrer des noms, des dates, des lieux… un gestionnaire de fichiers, du type Filemaker ou 4D suffit largement. Pour retrouver les informations concernant un ancêtre, c'est parfait.

Mais comment en extraire un arbre généalogique ? De plus, si vous devenez un généalogiste « éclairé », vous serez amené à échanger des données avec d'autres. Préférez donc un logiciel spécialisé. Ils sont maintenant assez nombreux pour que vous trouviez celui qui convient le mieux à vos besoins.

Voici l'essentiel de ce que vous pouvez en attendre.

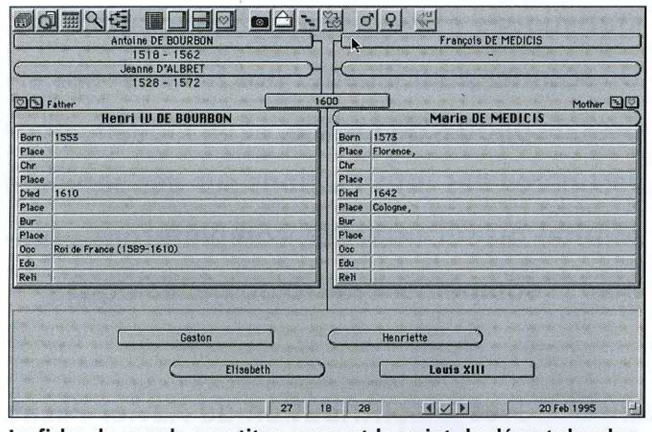
Les services de base

Tous les logiciels de généalogie reposent sur le même principe. Ce sont avant tout des systèmes de gestion de données qui travaillent à partir de fiches individuelles et familiales contenant les informations essentielles de l'état civil, mais aussi les événements marquants de la vie de l'individu ou de sa famille.

Ensuite, on connecte les individus apparentés entre eux à l'aide de liens. On supprime ou on modifie des liens existants. Mais on peut aussi créer des parents ou des enfants à partir d'un individu ou d'un couple.

Pour se déplacer rapidement d'une fiche à l'autre, les meilleurs logiciels disposent d'un double système de navigation : à partir des fiches ou par une fenêtre du type arbre miniature.

Enfin, la recherche par noms, par prénoms ou par numéros s'avère très utile pour atteindre rapidement un parent éloigné ou bien un individu qui n'est pas encore relié aux autres.



La fiche de couple constitue souvent le point de départ des données généalogiques.

Les services avancés

De plus en plus de données étant sur informatique, pourquoi perdre son temps à les ressaisir ? Pouvoir importer et exporter des branches ou des arbres complets s'avère important pour échanger des données. Vous pouvez, bien sûr, employer le format ASCII tabulé. Mais vous devrez alors rétablir « à la main » les liens de parenté. Il est de loin préférable d'utiliser la norme GEDCOM.

Préférez donc un logiciel ayant adopté cet espéranto des généalogistes informatisés. Même si vous ne pensez pas vous en servir dans l'immédiat. C'est une garantie de ne pas perdre votre investissement en temps de saisie. En

Les implexes

◆ Lorsque deux individus ayant des ancêtres en commun ont des enfants, ces derniers (ainsi que leurs descendants) auront moins d'ancêtres réels que d'ancêtres théoriques. Par exemple, un couple de cousins germains ont deux grands-parents en commun ; leurs enfants auront donc deux arrières grands-parents en moins (ou alors dupliqués, ce qui revient au même). Ces réductions de branches ascendantes (parfois très intriquées comme dans les familles royales) sont appelées implexes.

Il est à noter que personne ne peut échapper à l'implexe. Il suffit de pouvoir remonter ses lignées suffisamment loin. A trente générations, on devrait trouver un milliard d'ancêtres, ce qui est largement plus que la population terrestre de l'époque ! Il y a donc forcément eu des mariages consanguins. C'est pour cela que l'on dit parfois que nous descendons tous de Charlemagne !

effet, tout logiciel peut disparaître un jour, faute de succès commercial. Grâce au GEDCOM, vous pourrez toujours récupérer l'essentiel de vos données et les importer dans un autre logiciel acceptant cette norme d'échanges.

La recherche multicritère est très utile pour sélectionner des groupes (par exemple tous les membres encore vivants, ou tous les agriculteurs ayant vécu plus de 50 ans et nés avant 1860, etc.). On obtient ainsi une approche quasi sociologique de la famille.

Dans certains cas, on peut enregistrer des données autres que les stricts renseignements de l'état civil. Ce peut être de simples notes biographiques, mais aussi des documents de toutes sortes (le plus souvent des photos, mais pourquoi pas aussi des enregistrements sonores ou filmés). Les logiciels les plus souples offrent la possibilité d'ajouter des rubriques personnelles.

Les dictionnaires des patronymes et des lieux sont très utiles pour éviter de saisir plusieurs fois le même item (avec les risques que cela entraînerait). Les plus élaborés permettent de regrouper les variantes orthographiques. Celles-ci deviennent de plus en plus nombreuses au fur et à mesure de l'ancienneté des sources.

Le marquage des fiches permet de repérer certains individus qui servent de pivot, de référence pour telle ou telle branche. Il est donc utile de pouvoir les atteindre très vite sans être obligé de naviguer ou de lancer une recherche.

Le résultat de la recherche du lien de parenté entre deux individus, quelque soit leur éloignement, doit être donné sous forme d'une liste (ascendants jusqu'à l'ancêtre commun, puis descendants jusqu'au deuxième individu). Parfois aussi sous forme graphique (fourche d'arbre).

La numérotation des personnes de la famille devient une nécessité dès que l'on a emmagasiné un grand nombre d'individus (voir encadré).

La conversion automatique du calendrier révolutionnaire en grégorien s'avère pratique lorsque vous dépouillez des actes datant de cette période. Il existe bien des tables de conversion, mais leur maniement reste fastidieux.

Les états imprimables

Les fiches individuelles ou familiales, accompagnées éventuellement des documents annexes, sont bien sûr imprimablesvent être alphabétiques, patronymiques, d'ascendance (les ancêtres d'un individu) ou de descendance.

Il y a aussi un format particulier utilisé par les associations généalogiques pour la mise en commun de leurs recherches : les listes « éclair ». Elles regroupent les personnages par patronymes et communes, ce qui permet une exploitation plus simple.

Les arbres sont ascendants ou descendants, exceptionnellement les deux à la fois. Les cas d'implexes devront être traités spécialement (suppression des branches redondantes et normalisation des numéros Sosa).

Chacun des sept logiciels testés dans ce dossier ayant ses forces et ses faiblesses, à vous de voir finalement parmi les fonctions détaillées ici, celles auxquelles vous accordez la priorité. Enfin, sachez qu'à l'exception de GeneDraw et de Memory, tous tournent sur Mac et Windows.

Les numérotations systématiques

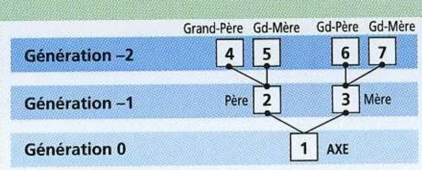
Les ascendants

La numérotation la plus utilisée est celle dite Sosa-Stradonitz du nom de ses inventeurs. Elle consiste à choisir un individu de base (vous-même si vous établissez votre propre généalogie) appelé le plus souvent axe ou de cujus. Par convention, ce personnage reçoit le n°1. Ensuite, la règle suivante est appliquée : à chaque génération ascendante, chaque père reçoit un numéro double, et chaque mère le même n° + 1. Le père de l'axe a donc le n°2 et sa mère le n°3. La grand-mère paternelle a le n° 5 (4 + 1) et le grand-père maternel le n°6 (même s'il n'a jamais été prisonnier au Village).

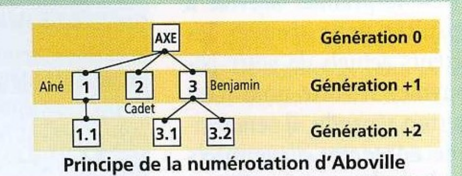
fiches. Tous les n° sont alors recalculés en fonction du nouvel axe. C'est utile pour échanger des branches avec d'autres membres de votre famille (par exemple vos ancêtres deviendront, en un clic de souris, la moitié des ancêtres de vos enfants).

Les descendants

Ici plusieurs numérotations sont utilisées. Voici en deux mots le principe d'une des plus fréquentes, celle due à d'Aboville. En partant d'un axe, ses enfants reçoivent un n° selon leur ordre de naissance. L'aîné aura donc le n° 1, le suivant le 2, etc. On procède de même à chaque génération descendante.



Principe de la numérotation Sosa



Principe de la numérotation d'Aboville

Cette numérotation est très pratique car elle très riche en informations. A partir d'un n° Sosa, on connaît immédiatement le sexe de l'individu (pair : homme, impair : femme). On peut aussi situer aisément sa génération (4 à 7 = génération – 2, 8 à 15 = – 3, etc.). Enfin on peut situer précisément sa place dans un arbre d'ascendance (chaque n° correspondant à un emplacement unique dans l'arbre). En cas d'implexe (cf. encadré), par convention, on garde le n° sosa le plus petit (les autres étant souvent indiqués entre parenthèses).

Pouvoir à tout moment demander un changement d'axe est un des avantages procurés par le traitement informatique de vos

La numérotation Pellissier est similaire mais l'utilisation de lettres au lieu de chiffres permet en plus de coder le sexe des individus (Majuscules pour les hommes et minuscules pour les femmes).

Combinée avec la numérotation de Sosa, on peut ainsi identifier tous les personnages d'un arbre ayant une parenté avec l'axe. On peut aussi calculer aisément le degré de parenté de 2 individus à partir de leur n° (très utile pour savoir si vous pouvez espérer hériter de votre oncle d'Amérique).

Par exemple, si vous avez le n°1, le n°5.A.b est une de vos cousines germaines (b indique qu'il s'agit du 2ème enfant de A, lui-même 1er enfant de votre grand-mère paternelle).

L'aide à la recherche

◆ Lorsque vous aurez épuisé vos archives familiales, il vous faudra partir à la recherche de vos ancêtres perdus. Vos premières démarches s'effectuent dans les mairies des communes de vos aïeux. Outre les nombreux clubs départementaux, les deux revues spécialisées et les livres sur le sujet, la télématique peut également venir à votre rescousse.

Le Minitel

L'annuaire électronique, le 11, est le premier service à consulter pour trouver les porteurs actuels de votre patronyme. Si votre nom n'est pas trop répandu, il sera facile de contacter d'éventuels membres de votre famille.

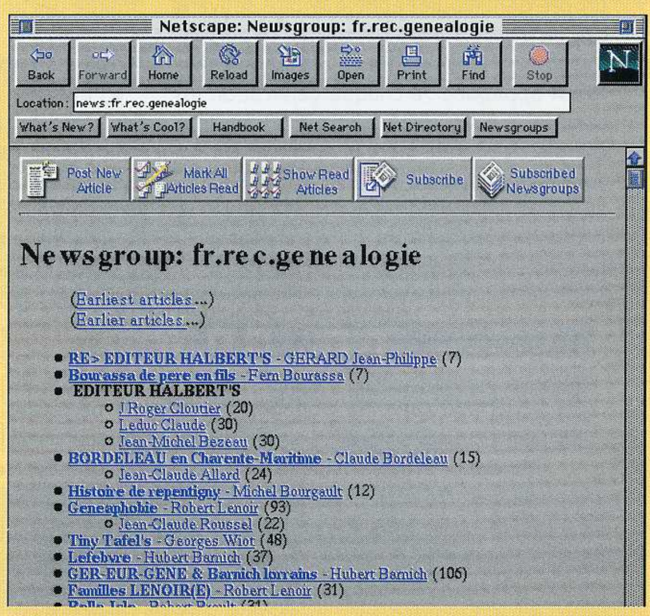
Quant à votre ascendance, quelques serveurs spécialisés sont susceptibles de vous faire gagner un peu de temps dans vos recherches.

Ceux-ci publient en général des annuaires de patronymes, l'identification des paroisses, l'index des mariages… et permettent la mise en relation de personnes effectuant les mêmes recherches, ce qui peut aboutir à l'échange de portions d'arbre.

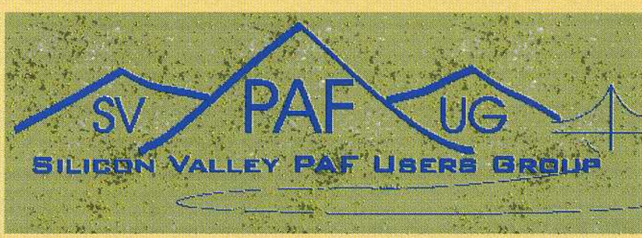
Parmi la vingtaine de serveurs généalogiques, citons 36 15 GENEFEDE (serveur de la Fédération Française de Généalogie) et 36 15 SDJ (serveur des Mormons).

On trouve aussi des serveurs spécialisés pour un département (CGxx, GENEAxx) ou une région. Pour une liste complète voir le guide des services Minitel.

Le serveur SDJ ne donne pas directement les contenus des registres microfilmés, mais la liste des départements qui l'ont été, ainsi que les adresses des centres de généalogie où vous pourrez les consulter ainsi que les prix.



Grâce à Internet, les messages du forum francophone sont lus dans le monde entier. Ci-dessous, le serveur Web des utilisateurs de P.A.F.





Ci-dessus, un serveur Web répertoriant tous les serveurs concernant la généalogie.



Ci-contre, l'une des deux revues entièrement consacrée à la recherche de nos racines.

Sur Internet

Après avoir lancé une recherche sur le mot « genealogy » dans Netscape (lire *Icônes* N°51), une liste de serveurs Web et de newsgroups consacrés à ce thème apparaît.

De liens en liens nous sommes arrivés à un répertoire indiquant les serveurs hors USA. Si nous n'y avons pas trouvé de serveur français, il est cependant possible de lire des contributions dans notre langue grâce au newsgroup québécois *fr. rec. genealogie* animé par Denis Beauregard.

La plupart des messages concernent des recherches patronymiques.

Les BBS

S'il n'existe pas encore chez nous de babillard dédié à la généalogie, ceux-ci sont près d'une centaine dans la Belle Province. Citons-en deux dans la région de Montréal : Racines du Québec à Ste-Julie (514) 922-9636, et Quebec Genealogy Online, à Verdun (514) 768-1986.

Ces BBS sont reliés au sein du réseau Franco-Media.

Sur Compuserve, le forum *Roots* est dédié à la généalogie.

Les revues spécialisées

Deux revues tirant chacune à environ 30 000 exemplaires sont exclusivement consacrées à la généalogie. Il s'agit de *La revue française de généalogie* et de *Généalogie Magazine*. Articles de fond et conseils pratiques encadrent les demandes de renseignements (homonymes, localisation d'un patronyme…).

Signalons enfin la brochure *Généalogie et Informatique* éditée par la Fédération Française. Plus de 70 logiciels y sont présentés sous forme de fiches techniques des principales caractéristiques, ainsi qu'une dizaine de serveurs minitel.

P.A.F. : from Salt Lake City



Simple et rapide, Personal Ancestral File est diffusé chez nous, en version US, par les Mormons.

P.A.F. est le seul logiciel à disposer d'un module de télécommunication qui permet d'échanger des données avec d'autres généalogistes et même de se connecter à Salt Lake City, la capitale mondiale des mormons.

Rappelons que depuis plus d'un siècle, l'Église de Jésus-Christ des Saints des Derniers Jours est la grande spécialiste en généalogie.

Au cœur de l'Utah, les mormons ont en effet édifié, sous une montagne de granit, le plus grand laboratoire de généalogie du monde. Deux milliards d'individus y sont fichés, d'après leurs registres d'état civil, afin d'être baptisés.

Mais les mormons utilisant la généalogie d'abord pour eux-mêmes, dans le but de sauver l'humanité entière, il est seulement possible d'envoyer vos informations par modem et non pas d'en télécharger ! Seuls les microfilms d'état civil sont accessibles au commun des mortels.

Personal Ancestral File comporte quelques lacunes. Tous les champs de saisie sont limités à 16 caractères. C'est un gros point faible, surtout si vous devez gérer des noms composés.

Il n'y a pas de champs personnalisables. La seule alternative est de détourner un champ existant de sa destination première, ou d'utiliser la note (texte libre) de chaque individu.

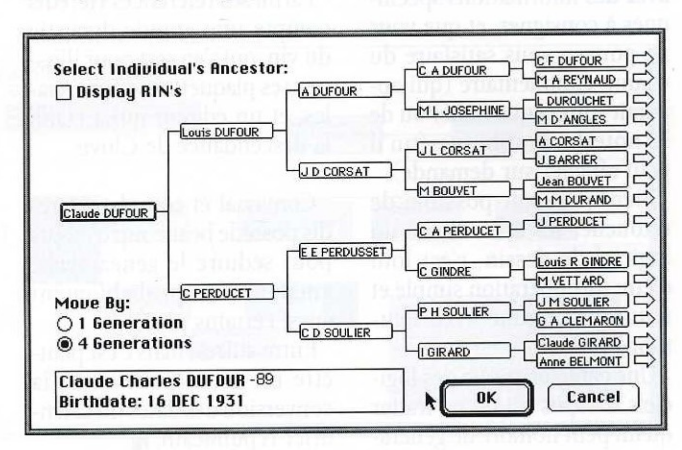
Contrairement aux autres logiciels testés, il n'y a qu'un seul type d'arbre. Quant aux listes d'ascendance et de descendance, elles sont limitées à 5 et 10 générations respectivement.

La recherche multi-critères affiche les individus possibles un par un et non sous forme de liste. C'est assez fastidieux si l'on a beaucoup d'individus et peu de critères.

Enfin, Personal Ancestral File ne gère pas les implexes et éprouve parfois quelques difficultés à rétablir les liens familiaux après une importation GEDCOM.

Malgré ses limites sensibles, PAF présente l'avantage d'être très facile d'emploi et peu gourmand en ressources matérielles. Proposé à moins de 300 F, il constitue un bon logiciel d'initiation. Reste à savoir si vous ne courrez pas le risque, en le commandant, d'être régulièrement visité par les mormons de votre ville.

La fenêtre de navigation accélérée (arbre dynamique).



La norme GEDCOM

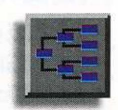
◆ GEDCOM est l'acronyme de GEnealogical Data COMmunication, un standard d'échange de données généalogiques créé par les mormons pour leur propre usage.

Si le code ASCII suffit en général pour communiquer d'un logiciel à l'autre, en généalogie, le respect de la hiérarchie des informations est très important. C'est là qu'intervient GEDCOM.

Cette norme évolue pour tenir compte, entre autre, de certaines particularités nationales. C'est depuis 1993 qu'elle a été officiellement adoptée par la Fédération Française. Des logiciels plus anciens peuvent donc ne pas en tenir compte. Vous en aurez cependant besoin pour importer des données issues de serveurs ou envoyées par votre cousin québécois. Vous l'utiliserez pour lui répondre, ou pour déposer vos informations sur un serveur centralisateur. Elle facilite les échanges au sein des clubs généalogistes.

Cette norme étant par définition « ouverte » il est normal qu'un logiciel donné ne sache pas tout récupérer d'un autre. Les meilleurs logiciels sont ceux qui vous disent ce qu'ils ne peuvent importer, vous demandent ce qu'il faut en faire, ou bien stockent les données « superflues » dans un fichier à part.

Heredis : aux arbres citoyens !



Ce logiciel ergonomique et rapide présente un bon compromis entre simplicité et efficacité.

Heredis a été réalisé d'après un cahier des charges établi par une association de généalogistes de l'Ardèche.

Les informations essentielles de chaque individu ainsi que de ses plus proches parents sont affichées sur le même écran. Un double clic sur le nom d'un individu ouvre instantanément sa fiche individuelle. Les fonctions les plus courantes sont regroupées dans une barre d'icônes toujours disponible.

Un grand soin a été apporté à de petits détails qui facilitent et accélèrent les opérations. Par exemple, lorsqu'on remonte vers un ancêtre, il est malheureusement facile, lors de la descente, de « s'égarer » dans une branche parallèle. Pour éviter cet écueil, Heredis sélectionne, par défaut, l'enfant qui possède un N° de Sosa et qui est donc forcément dans la lignée des ancêtres directs.

Les contrôles de cohérence sont très poussés. Par exemple, il est impossible de faire figurer, parmi les enfants d'un individu, un de ses ancêtres. Cela devrait aller de soi ? Heredis est pourtant l'un des rares à faire ce type de contrôle (même Reunion ne le fait pas).

La documentation est, elle aussi, bien conçue et soignée.

La simplicité d'utilisation n'a pas été obtenue au détriment de la richesse fonctionnelle, tous les points mentionnés dans l'introduction de ce dossier étant présents. Heredis présente cependant quelques lacunes.

Contrairement à presque tous les autres logiciels testés, il n'y a pas de champs paramétrables par l'utilisateur.

Cela ne constitue une limitation gênante que si vous avez des informations spécifiques à consigner, et que vous ne pouvez vous satisfaire du champ commentaire (qui apparaît sur chaque fiche) ou de la note biographique (qu'il peut afficher sur demande).

Bien qu'il soit possible de retoucher les arbres avec un logiciel de dessin, c'est loin d'être une opération simple et naturelle comme avec Reunion.

Une caractéristique des logiciels français est de ne traiter qu'un petit nombre de générations dans les arbres ascendants (8 pour Heredis), mais de faire apparaître tous les ancêtres théoriques qu'ils soient connus ou non. Cela peut être ressenti comme une limite, surtout si l'on a goûté aux 35 générations ascendantes de Reunion. Cette possibilité, utile surtout pour ceux qui travaillent sur de longues dynasties, sera présente dans la version 3.

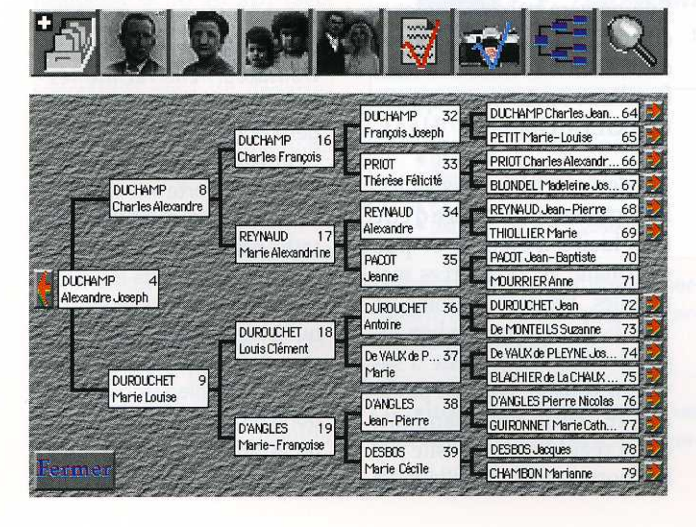
Seul petit reproche : Heredis produit des arbres... arborivores. Il lui faut en effet 24 pages pour afficher l'arbre de descendance d'Isabelle d'Aragon et de Philippe III le hardi (ancêtres d'Henri IV). En comparaison, Reunion, pour le même arbre, peu chargé il est vrai, n'en consomme que 8. Au détriment cependant du respect de la règle généalogique « pas plus d'une génération par niveau ».

Parmi ses références Heredis compte une grande dynastie du vin, qui s'en sert pour illustrer ses plaquettes commerciales, et un éditeur qui a établi la descendance de Clovis.

Convivial et complet, Heredis possède beaucoup d'atouts pour séduire le généalogiste amateur (et probablement aussi certains pros).

Entre autres, mais c'est peut-être un détail pour vous, la conversion des dates du calendrier républicain.

L'arbre dynamique permet de faire défiler les générations (seuls Reunion et P.A.F. possèdent un équivalent).



GeneDraw : une racine génétique



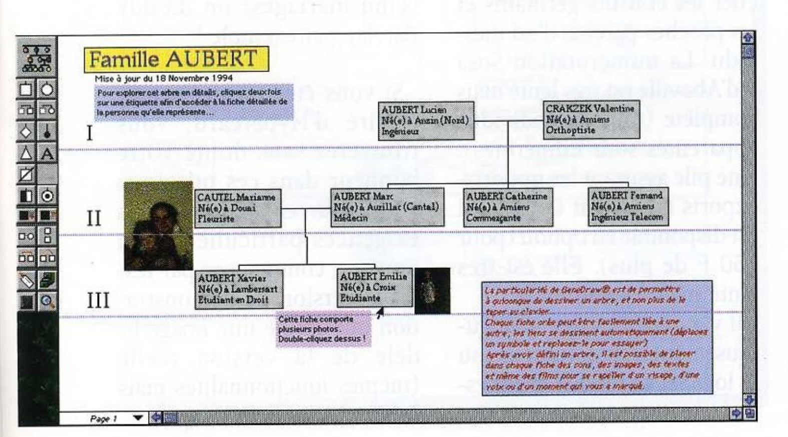
Issu d'un logiciel destiné aux médecins généticiens, GeneDraw permet de créer des « albums de famille multimédia » diffusables librement.

Ici tout part de l'arbre. C'est lui qui sert de palette de navigation. Un double-clic sur un symbole (un carré pour l'homme, un cercle pour la femme) et vous ouvrez sa fiche. Cette approche originale procure un avantage mais entraîne aussi un inconvénient.

Avantage, GeneDraw est le seul à afficher en permanence l'ensemble des ascendants, descendants et apparentés.

Inconvénient, il faut construire graphiquement l'arbre familial et il n'est pas facile de dessiner une très large famille avec toutes ses branches. L'auteur conseille dans ce cas, de créer plusieurs arbres plus restreints mais liés.

La fiche de chaque personnage peut être accompagnée d'un son ou d'un film QuickTime. Un runtime diffusable librement permet à ceux qui n'ont pas la version complète, de consulter l'album de famille multimédia.



L'arbre est la plaque tournante de GeneDraw.

Il n'y a pas que la présentation qui soit originale. Les personnages de l'arbre sont représentés par des symboles. Ces derniers peuvent, en plus du sexe, coder des caractères héréditaires des membres de la famille.

Il faut savoir qu'à l'origine, GeneDraw avait été créé pour des médecins généticiens. Le succès aidant, les caractéristiques spécifiquement médicales ne sont désormais disponibles que dans la version « médicale » du logiciel.

Celle-ci est utilisée par le Centre de génétique de Dijon, le CHU de Besançon, et diverses unités de recherche du CNRS et de l'INSERM.

Revers de la médaille, il y a des lacunes du côté des fonctions généalogiques classiques. En particulier, il n'y a pas de listes éclairs. En fait de listes, il n'y en a qu'une qui est une autre façon d'afficher les informations de l'arbre. Si cette liste est paramétrable, avec choix des rubriques, on ne peut ajuster la largeur des colonnes à leur contenu.

N'attendez pas non plus ces conforts appréciables que sont les dictionnaires de patronymes et de lieux ni une quelconque conversion de calendriers. Mais surtout, il n'y a pas de transferts possibles à la norme GEDCOM. On peut le comprendre pour ce qui concerne l'importation, car il faudrait que GeneDraw puisse construire lui-même l'arbre importé, et ça n'est pas évident. Par contre, rien n'empêche son créateur d'incorporer l'exportation.

Derrière son apparence sobre et dépouillée, GeneDraw cache une puissance non négligeable. Par exemple, si les fiches individuelles semblent rudimentaires, on peut pourtant ajouter autant de rubriques que souhaité (jusqu'à 250), chacune pouvant contenir jusqu'à 255 caractères. La recherche multi-critère, complète et puissante permet en outre d'effectuer une action automatique sur les symboles trouvés.

Grâce à un macro-langage, vous pouvez aussi utiliser ce que GeneDraw appelle les filtres et les formules (une vingtaine de fonctions) pour afficher par exemple des rubriques dont le contenu sera calculé à partir d'autres. Une rubrique *Age au mariage* peut ainsi être automatiquement calculée à partir des dates de naissance et de mariage.

Si vous comptez plutôt gérer des arbres de taille moyenne, intégrant des messages sonores, des photos ou de petits films, testez la démo de GeneDraw diffusée par son éditeur JoliCiel. De plus, à environ 750 F, GeneDraw est l'un des moins chers.

Memory : branché Hypercard



Souple et convivial, muni des fonctions de base, cette pile souffre néanmoins de certaines limitations, notamment de vitesse.

Depuis la récente disparition d'HyperFamily (logiciel analysé dans le n°26 d'*Icônes*), HyperCard n'était plus illustré sur ce secteur que par quelques sharewares. Maurice Imbert, développeur dans les Bouches-du-Rhône, a repris le flambeau et diffuse lui-même son logiciel.

A partir de l'écran d'accueil, on atteint les fiches individuelles dont le format A4 est un peu surprenant, les écrans de ce format n'étant pas très répandus. Mais l'essentiel des informations est visible dans la partie supérieure de chaque fiche, et HyperCard optimise remarquablement le défilement des cartes sur l'écran (quasi instantané sur un LC réglé en monochrome). De plus, ce format est tout à fait adapté lorsqu'il s'agit d'imprimer des fiches ou des arbres. La plupart des menus sont doublés par des palettes flottantes optionnelles, ce qui permet de gagner du temps. On apprécie la présence d'une aide en ligne très complète.

Si la navigation est forcément un peu lente, nous n'avons pas constaté de ralentissement notable avec une base de 500 personnes, excepté bien sûr dans les opérations portant sur toutes les fiches telles que recherches et numérotations.

Mise à part la recherche multicritères qui fait défaut, Mémory est doté de toutes les fonctions de base dont disposent ses concurrents. Il est même possible de calculer les degrés de parenté et de rechercher les cousins germains et les proches parents d'un individu. La numérotation Sosa + d'Aboville est très lente mais complète (tous les individus apparentés sont numérotés). Une pile assurant les imports-exports au format GEDCOM est disponible en option (pour 150 F de plus). Elle est très lente mais fonctionnelle.

Il y a quelques cas, malheureusement trop nombreux, où le logiciel se bloque et nécessite une interruption du script en cours (ainsi nous n'avons pas réussi à utiliser les dictionnaires lors de la création d'un nouvel individu). Il est aussi possible de créer des individus sans nom (des zombies en quelque sorte).

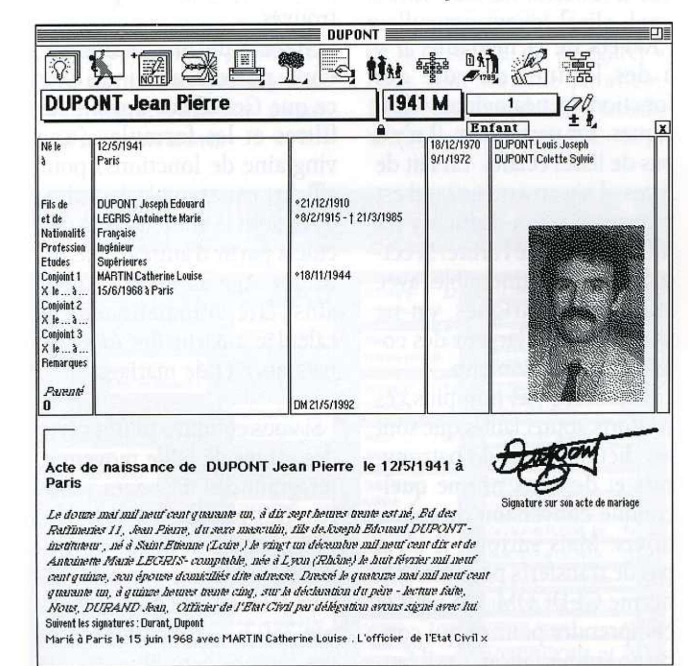
Les seules recherches disponibles sont basées sur la recherche intégrée d'Hypercard.

Les arbres d'ascendance sont limités à cinq générations et aucun arbre ne peut dépasser une page.

L'incorporation de documents numérisés semble limitée à des images monochromes sans niveaux de gris. Depuis sa version 2, HyperCard est pourtant capable d'afficher la couleur et même des animations QuickTime.

Il n'est pas possible d'assigner à un individu plus de trois mariages. Cette dernière limitation est rédhibitoire pour quiconque veut établir les arbres de Henri VIII (sept épouses), de Charles Hernu (cinq mariages) ou d'Eddy Barclay par exemple !

Si vous êtes un utilisateur éclairé d'Hypercard, vous trouverez sans doute votre bonheur dans ces piles que vous pourrez adapter à vos exigences particulières. En tout cas, commencez par tester la version de démonstration qui donne une image fidèle de la version réelle (mêmes fonctionnalités mais limitées à 50 fiches).



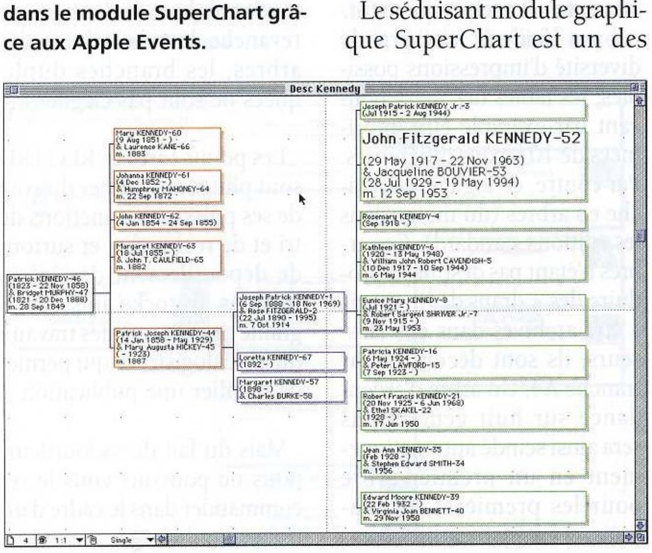
La fiche individuelle avec extrait de naissance.

Reunion : number one of the tree



Rapide et facile d'emploi, ce « family tree software » est « le » logiciel vedette au pays de l'oncle Sam.

Les arbres de Reunion poussent dans le module SuperChart grâce aux Apple Events.



Jusqu'à sa version 3, Reunion se présentait sous la forme de piles Hypercard. Le succès aidant, Leister Production a réalisé la version 4 en code natif 68000. Le résultat est à la hauteur de l'investissement. Souple, rapide et intuitif, ce logiciel a tout pour séduire les généalogistes… anglo-saxons.

Quelques lacunes mises à part, tous les points mentionnés dans l'introduction de ce dossier sont présents dans Reunion. En particulier, l'implémentation de la norme GEDCOM, disponible en import et en export, est l'une des plus complètes et efficaces des logiciels testés dans ce comparatif. Autre plus : les six champs personnalisables dans chaque fiche individuelle.

Le séduisant module graphique SuperChart est un des grands points forts de Reunion. Le développeur a utilisé les Apple Events pour proposer deux programmes distincts mais intimement liés. Ce module spécialisé est lui aussi très rapide et permet de présenter les arbres demandés de plusieurs façons (horizontal ou vertical, aéré ou comprimé, boîtes de tailles fixes ou auto-adaptées à leurs contenus, etc.). De plus, il est possible, avant de les imprimer, de retoucher les arbres, voire de les reconfigurer totalement, un peu comme avec Génédraw. Seuls ce dernier et Généalogos (grâce à l'intégration de 4D Draw) offrent autant de souplesse, mais de façon moins aisée et moins rapide.

Reunion souffre cependant de quelques faiblesses. Tout d'abord, il n'est disponible qu'en version U.S. Il est très adapté aux anglo-saxons dont les habitudes s'éloignent des nôtres. Par exemple notre éthique (et la CNIL) nous interdisent de mentionner race et religion dans un fichier nominatif. Nous sommes friands de numérotations systématiques ; pas eux. Bien entendu, inutile de chercher dans Reunion une conversion de calendrier révolutionnaire car la plupart des Américains (même s'ils ont des ancêtres français de cette période) ne se doutent même pas que nos aïeuls révolutionnaires durent s'accommoder pendant 12 ans d'un calendrier si étrange. Bien sûr, la documentation (au demeurant très bien faite) est en anglais.

Contrairement aux softs européens, il n'y a pas d'arbre d'ascendance totale, c'est-à-dire d'arbre faisant apparaître une case pour tous les ancêtres théoriques sur les premières générations. C'est pourtant assez stimulant pour le généalogiste amateur de pouvoir, d'un coup d'œil, évaluer la progression de ses recherches en comparant le nombre de cases pleines par rapport à celles restant encore à remplir. En revanche, les arbres ascendants étant traités comme les descendants, ils peuvent remonter jusqu'à 35 générations (vers l'an 1200).

Il est à noter que si l'on peut incorporer des images (blasons, photos, etc.) dans les arbres, il faut le faire manuellement, car les images accompagnant les fiches individuelles ne sont pas transférées automatiquement.

Doté d'une grande richesse fonctionnelle, Reunion est très intuitif (le recours à la documentation n'est nécessaire que pour les fonctions avancées), mais moins rigoureux qu'Hérédis. Le générateur d'arbres qui lui est associé est le meilleur de ce comparatif.

REGARD : dans le registre d'Omnis



Orienté base de données, ce logiciel à l'interface spartiate est plutôt destiné aux professionnels.

Développé sur Omnis, REGARD, pour REcherches Généalogiques ARchives Démographie, est le poids lourd de ce comparatif.

Il faut dire qu'il est avant tout destiné aux généalogistes ayant de gros volumes de données à traiter et aux travaux collectifs. C'est ainsi qu'il a été adopté, dans une version conçue sur mesure, par le CEGHIF, Cercle d'Etudes Généalogiques et Héraldiques d'Ile de France, et par des municipalités.

Les deux grandes parties qui le composent sont « Familles » et « Actes et documents », le module « Cercles généalogiques », étant réservé aux associations.

« Familles » correspond aux fonctions classiques, c'est-à-dire essentiellement la navigation et la saisie-modification des fiches individuelles, ainsi que les éditions des arbres et listes. Les rubriques présentes dans les fiches ont de quoi satisfaire le plus maniaque des généalogistes. Mentionnons seulement la mémorisation de toutes les adresses et de tous les métiers successifs de chaque individu. Il est aussi possible d'ajouter des rubriques personnelles ainsi que des photos.

« Actes et documents » est par contre spécifique. Alors que la plupart des autres logiciels ont éventuellement prévu, dans les fiches, un champ servant à mentionner l'origine des sources, REGARD se fait fort de tenir une gestion complète de tous les actes (état civil, notariés, etc.) qui vous permettent de renseigner la partie « Famille ». Les fiches individuelles sont reliables aux actes et réciproquement.

Il y a bien sûr une grande diversité d'impressions possibles, les tables des lieux pouvant par exemple être imprimées de 10 façons différentes. Par contre, ce logiciel est chiche en arbres (du moins dans les éditions standard). Ces arbres n'étant pas destinés à produire des « draps de lit » mais à être archivés dans des classeurs, ils sont découpés par tranche A4. Un arbre d'ascendance sur huit générations sera ainsi scindé automatiquement en un premier arbre pour les premières générations, et en quatre arbres complémentaires pour les ancêtres les plus éloignés.

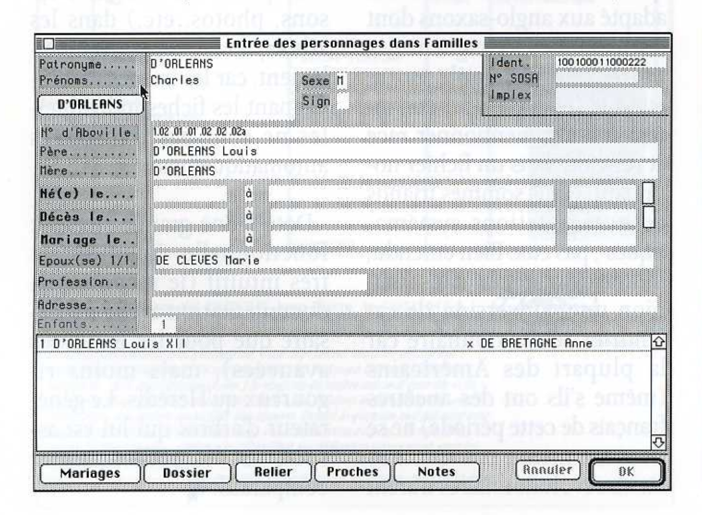
REGARD souffre cependant de quelques limitations gênantes. Sa démo est la seule qui ne soit pas accompagnée d'un fichier-exemple. L'importation GEDCOM laisse à désirer, car sur les trois essais (provenant de logiciels différents), deux furent émaillés de messages d'erreur obscurs. Et l'activation du menu « Contrôle qualité » ne put rétablir, ni même détecter, les liens familiaux corrompus.

De temps en temps, notamment dans certaines recherches multicritères, des messages d'erreur de procédure apparaissent. L'auteur nous indique cependant les avoir corrigé depuis sa version 570.

Si les implexes sont bien gérés dans la base de données, en revanche, lors de l'édition des arbres, les branches dupliquées ne sont pas élaguées.

Les points forts de REGARD sont plutôt à chercher du côté de ses puissantes fonctions de tri et de recherche, et surtout de dépouillement des informations. Il stocke ainsi l'intégralité des sources des travaux du généalogiste, ce qui permet de justifier une publication.

Mais du fait de sa lourdeur, nous ne pouvons vous le recommander dans le cadre d'un usage familial.



REGARD se situe dans un tout autre registre que ses confrères : celui du dépouillement.

Généalogos : génération 4D



Développé avec 4ème Dimension, ce logiciel est riche en fonctions mais ne s'apprivoise pas facilement.

Également disponible en version familiale, Généalogos s'adresse avant tout aux professionnels.

C'est pourquoi l'hebdomadaire *Point de vue-Images du monde* l'utilise pour établir les arbres généalogiques des têtes couronnées d'Europe.

De son côté, le CNRS l'emploie pour une base de données anthropologiques de 6 000 fiches sur la Nouvelle-Calédonie.

Cette orientation base de données se traduit, comme dans le cas de *Regard*, par une certaine lenteur de navigation. Lenteur renforcée par l'absence de fenêtre de navigation accélérée, mais aussi par le fait qu'on ne peut pas accéder directement aux membres d'une famille à partir d'une fiche individuelle. Il faut d'abord afficher la fiche familiale concernée. Et ces allers-retours entre fiches familiales et individuelles créent des tâches nouvelles qui saturent très vite l'écran et la mémoire.

Une des caractéristiques les plus déroutantes de Généalogos est que ce logiciel est entièrement conçu sur le principe du multitâche. C'est peut-être une bonne idée lorsqu'on élabore un gros arbre, de pouvoir continuer à voir ou modifier des fiches (encore que le temps de réponse déjà pas fameux en temps ordinaire devient franchement mauvais), mais qui dit multitâche dit parallélisme. Or chacun sait que les parallèles ne se rejoignent jamais. Concrètement cela signifie que si vous avez activé la tâche *Voir une fiche* pour un individu choisi, vous devrez choisir de nouveau cet individu après avoir activé la tâche *Modifier une fiche*. Ce sont en effet deux tâches distinctes et indépendantes !

Mais il faut reconnaître qu'après une période d'adaptation, vous serez récompensé de vos efforts par le très grand nombre de fonctions.

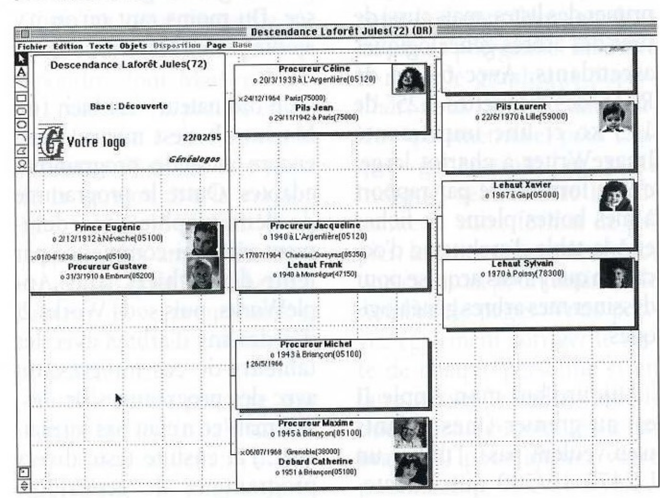
Généalogos étant basé sur 4D, vous pouvez ainsi ajouter des rubriques de tout type, y compris image. Comme les rubriques de base, celles-ci sont naturellement accessibles aux fonctions de tris et de recherche multicritère. Vous pouvez saisir vos dates selon trois calendriers différents (Julien, Grégorien, révolutionnaire, mais pas Hébraïque et Musulman). Vous pouvez gérer votre Clan ou votre maison royale. Et enfin (mais j'en passe), grâce aux recherches récursives de parentés, il est possible de retrouver vos « cousins croisés ».

Des formats d'arbres sont prédéfinis dans 4D Draw, et fort bien puisqu'ils incorporent même la photo de chaque personnage. Si vous préférez le faire vous-même, vous pouvez non seulement paramétrer le contenu de chaque case, mais aussi définir la forme des liens, l'écartement des cases et le sens (horizontal ou vertical).

Compte tenu de sa lourdeur et de son interface difficile, ce logiciel semble plus adapté à des sociologues ou à des anthropologues qu'à des amateurs. Néanmoins, si vous êtes familier de 4D, Généalogos a de quoi vous séduire. Mais attention au nombre de personnes que vous aurez à traiter. Jusqu'à 200 personnes, vous bénéficierez d'un bon rapport qualité/prix (environ 700 F). Au-delà, il vous en coûtera environ 2 000 F + 1 340 F pour le module arbres.

La prochaine version 3, qui tournera aussi sur Windows, devrait être plus accessible, ACI ayant revu à la baisse sa politique de royalties.

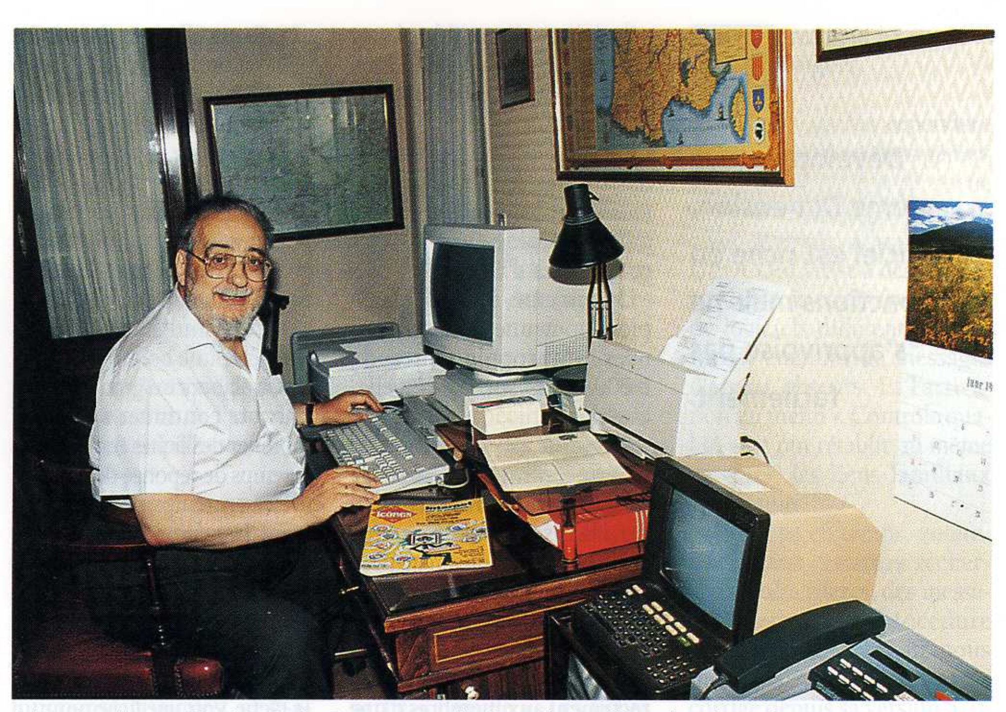
L'arbre de Généalogos fait appel au module 4D Draw.



« Pourquoi j'ai choisi Reunion »



Fondateur de l'association des Compagnons de Reunion, Xavier Pazat est intarissable sur les vertus de son programme préféré. Il nous raconte ici son expérience.



A l'ombre de son Mac LC, Xavier Pazat passe des journées entières dans les arbres.

Le premier programme spécialisé français utilisable en généalogie a été, sauf erreur de ma part, un programme d'origine démographique conçu en 1982 par M. Jean-Pierre Pélissier, de l'INRA, et ayant fait l'objet en 1983 d'une publication par la Société de Démographie Historique comportant le listing du programme pour Apple II +.

Ayant attrapé successivement les virus (pas d'antidotes connus) de la généalogie dès l'âge de 16 ans, puis de l'informatique dès 1965, je crois avoir été un des premiers utilisateurs de ce programme qui permettait non seulement de remplir des fichiers et d'imprimer des listes, mais aussi de tirer des arbres généalogiques ascendants. Avec 64 ko de RAM, des disquettes 5,25" de 143 ko et une imprimante ImageWriter à chariot large, c'était formidable par rapport à mes boîtes pleine de fiches et à la table d'architecte d'occasion que j'avais acquise pour dessiner mes arbres généalogiques !

Aujourd'hui mon Apple II est au grenier (mes enfants n'en veulent pas). J'utilise un LC475 16/500 qui, strictement parlant, est surpuissant pour la généalogie informatisée. Du moins tant qu'on n'y ajoute pas un scanner couleur.

Un ordinateur c'est bien (un Macintosh c'est mieux) mais encore faut-il des programmes adaptés. Outre le programme de démographie précédemment cité, j'ai commencé par tenir des fichiers sous AppleWorks, puis sous Works 2, des dessins d'arbres avec les tableurs de ces intégrés, ou avec des programmes de dessin, mais ce n'était pas satisfaisant. J'ai ensuite testé divers programmes de généalogie

mais soit ils étaient lents, et/ou incomplets, et/ou dissuasifs de par leur prix. J'envisageai l'utilisation d'une base de données relationnelle, mais je fus rapidement rebuté tant par la complexité que par le prix et la liaison plus que laborieuse avec les programmes de dessin.

Lorsque la revue américaine *MacUser* attribue 4,5 souris à un programme américain de généalogie dénommé Reunion dont les performances me paraissaient plus que satisfaisantes et le prix particulièrement attractif, je commande aussitôt la version 2 qui fonctionnait à l'époque sous HyperCard. Avec les frais de douane et de TVA j'en avais pour moins de 1 000 F. Malgré la réputation, ô combien justifiée, de lenteur d'HyperCard surtout en version 1, ce fût l'émerveillement.

Des données accumulées depuis des années

Je commençais alors à pouvoir stocker dans un seul vrai programme de généalogie les données accumulées depuis de nombreuses années. Et à pouvoir en tirer des documents exploitables, tant pour la présentation des données connues (arbres ascendants avec plusieurs présentations, arbres descendants même dans les cas de polygamie), que pour la suite de mes recherches.

Que fait cette merveille me direz-vous ? Je pourrais vous répondre : tout. Mais ce ne serait pas vrai. La preuve en est que j'utilise actuellement la version 4.08 après être passé de la version 2 à la version 3.01, puis 3.03 et 4.01. Il y a toujours des améliorations à venir, sans quoi Frank Leister, l'auteur de ce programme et ses collaborateurs, n'auraient plus rien à faire.

Signalons au passage une particularité inhabituelle : Leister non seulement accepte critiques et suggestions, mais en plus il en tient compte ! C'est ainsi que plusieurs des perfectionnements que j'avais demandés – je n'étais sans doute pas le seul – se trouvent dans la version 4.

Au-delà de sa centaine d'options, la grande force de Reunion réside dans ses arbres.

Arbres de vie

Vous pouvez tirer vos arbres soit de haut en bas, soit de gauche à droite, soit, et c'est plus original, « en chute d'eau », ce qui réduit la surface imprimée et facilite beaucoup la compréhension dans les cas de polygamie. En outre le module graphique *SuperChart* vous propose une couleur (paramétrable) pour chaque génération, et vous indique, selon votre imprimante et votre format de papier, le pourcentage de réduction éventuel pour diminuer le nombre de pages. Vous pouvez également corriger le texte de chaque personne et en faire glisser le cadre (individuellement, en totalité ou par branche) pour ajuster votre présentation.

Généalogie descendante sur 4 générations réalisée sur Reunion.

C'est pour le tirage de ces arbres que ma chère vieille (12 ans) ImageWriter à chariot large (35,5 centimètres) est précieuse. Mais comme elle n'est pas rapide, surtout dans sa meilleure qualité d'impression en unidirectionnel, il vaut mieux la laisser travailler la nuit en ayant bien mis en place le papier.

Il m'a fallu plusieurs heures pour un arbre de 3,4 mètres de long ! Il faut dire que je venais de faire connaissance d'un cousin au 13° degré. Notez au passage que les limites de *SuperChart* sont de 12 x 12 mètres par arbre.

Patrimoine héréditaire

Parmi les champs complémentaires, j'ai conservé soigneusement le champ « Médical » dans lequel j'incorpore les groupes sanguins, facteurs Rhésus, mais aussi taille, couleur des yeux et des cheveux, et bien entendu toutes les maladies ou malformations particulières. Certes, les groupes sanguins ne sont connus que depuis un peu plus de 50 ans. Mais on trouve souvent des analyses faites à des personnes qui seraient aujourd'hui largement centenaires. C'est ainsi qu'avec l'aide d'un cousin, j'ai pu établir un arbre généalogique de groupes sanguins qui comporte près de 100 personnes parentes entre elles sur cinq générations. Outre les photos, des documents comme les livrets militaires, passeports et cartes d'identités peuvent vous apporter des informations physiques sur des générations que vous n'avez pas connu.

Quant aux situations médicales rares, en notant soigneusement toutes les informations, vous travaillez aussi pour l'avenir. Ainsi, j'ai pu identifier le cas de plusieurs membres de la même famille ayant trois reins : une recherche est en cours avec d'autres personnes de la même région pour vérifier de possibles parentés. Voilà une façon originale de retrouver des cousins.

Quant au manuel de 450 pages, il est bien utile dans les cas de parentés étranges auxquelles un généalogiste se trouve inévitablement confronté un jour ou l'autre.

Le seul reproche, il en faut bien un, que l'on puisse faire à Reunion est qu'il n'est pas francisé. Trois solutions s'offrent néanmoins :

- si notre niveau de connaissance de l'anglais est moyen, il suffit de l'utiliser tel quel ; c'est la solution que j'ai choisie ;
- en l'absence de connaissance de l'anglais, un ami de bonne volonté peut traduire les termes indispensables (peu nombreux) ainsi que les dialogues des écrans : je connais quelques personnes qui travaillent de cette façon ;
- enfin si vous maniez avec aisance ResEdit, vous pouvez traduire une grande partie des écrans.

Compagnons de Reunion

En 94, un groupe d'américains a constitué une associa-

tion « *Reunion Companion* » pour promouvoir l'entraide et les échanges entre utilisateurs. Sur ce modèle, j'ai créé en France les « *Compagnons de Reunion* ». Des associations sœurs sont à l'étude dans les pays limitrophes de la France. Nous informons par exemple les Français de quelques différences comme le calcul des cousinages où notre pays a des habitudes spécifiques. Nous essayons aussi d'informer les utilisateurs francophones sur la meilleure façon d'employer les innombrables ressources cachées de Reunion : après des années d'utilisation, je fais encore régulièrement des découvertes, comme par exemple la façon de retrouver automatiquement l'ancêtre commun avec cousin au 18° degré…

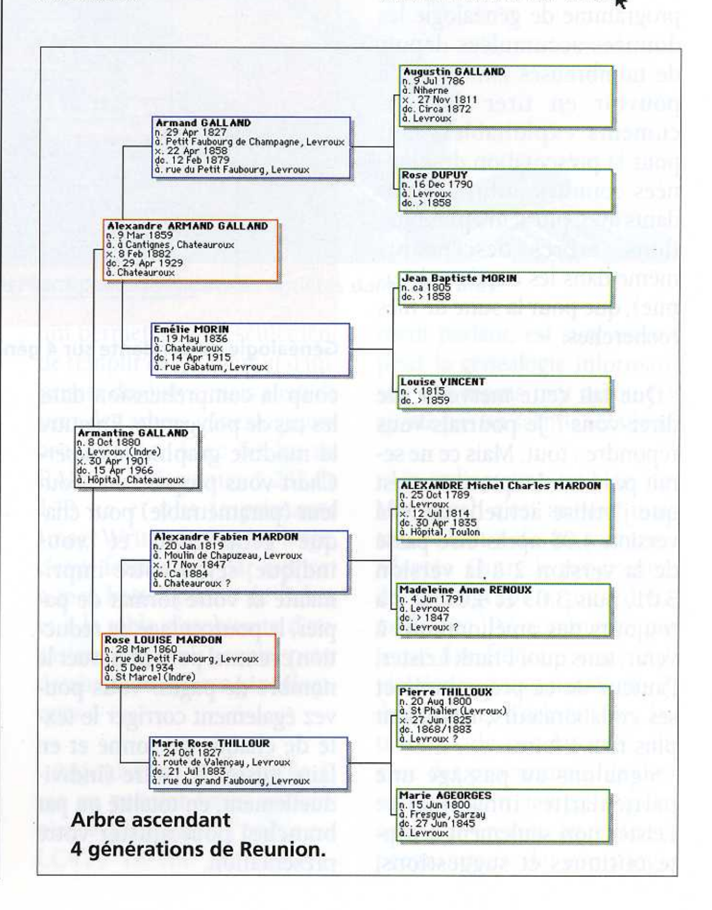
Tout généalogiste ayant des connaissances minimales en anglais devrait tester la version démo de Reunion. Celle-ci est disponible, en version Mac ou Windows, auprès de notre association.



Xavier Pazat utilise un scanner (Agfa StudioScan) et PhotoShop pour retoucher les photos de famille abîmées. Ici celle de son grand-père aux côtés de sa propre grand-mère, née en 1800 !

Reunion peut être commandé directement aux USA auprès de Leister Production, ou bien auprès du vépéciste Oryx-Micro qui importe ce logiciel (environ 1 850 F) mais n'assure aucun support technique.

Xavier PAZAT de LYS



Arbre ascendant 4 générations de Reunion.

Lequel épouser ?

Du logiciel d'initiation à la base de données notariale, en passant par l'album de famille, la diversité de l'offre permet à chacun de trouver le logiciel de généalogie qui lui convient.

Vous souhaitez vous initier à la généalogie ? P.A.F. est simple, peu gourmand en matériel, doté d'une bonne richesse fonctionnelle, malgré ses limites. Mais comme Reunion, il n'est pas traduit. Si nécessaire, GEDCOM vous permettra d'évoluer vers un logiciel plus complet.

Vous êtes un fan d'Hypercard ? Vous trouverez votre bonheur avec Memory. Commencez par la version démo, complète mais limitée à 50 fiches.

Vous visez une recherche plus professionnelle que familiale ? REGARD vous apporte ses fonctions de dépouillement d'informations, domaine où les autres ne cherchent pas à rivaliser.

Également conçu sur une base de données relationnelle, Généalogos offre une grande puissance fonctionnelle, malgré ses lourdeurs d'interface.

Vous êtes généticien ou vous souhaitez produire des albums de famille multimédia ? Testez la version démo du très original GeneDraw.

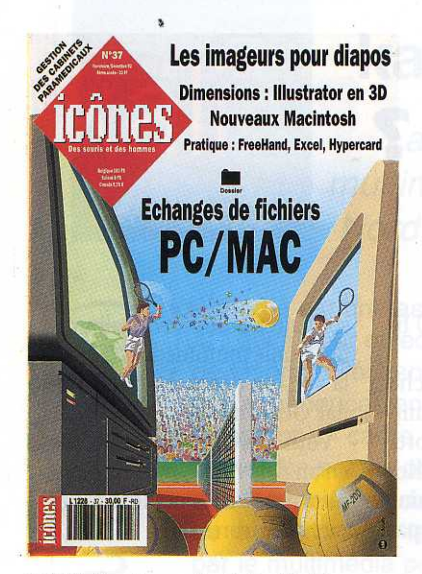
Vous n'avez aucun problème en anglais ? Très intuitif, Reunion possède le meilleur générateur d'arbres.

Vous voulez du sérieux, sans pour autant jouer les pros ? Heredis est simple, rapide et convivial. Malgré quelques lacunes, il convient au plus grand nombre d'entre nous.

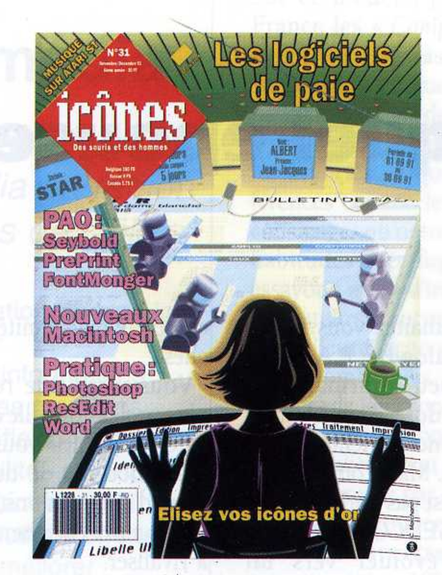
	Généalogos	GénéDraw	Hérédis	Memory	REGARD	Reunion	P.A.F.
Éditeur/Diffuseur	PPP	Joli Ciel	BSD Concept	Maurice Imbert	ITN Consultants	Leister Prod.	Mormons
Auteur	Jean Freyss	P. Puech	B. et S. David		François Petit	Leister et Witner	
Version testée	2.2	2.0	2.0	4.5 (démo)	560 (démo)	4.0	2.11
Poids du soft (disque)	3,3 Mo	1,3 Mo	780 k	2 Mo	4 Mo	1 Mo	800 K
Mémoire mini/conseillée	3,2 / 5 Mo	2 / 5 Mo	1 / 1,5 Mo	2 / 2,5 Mo	1,2 / 2 Mo	1 / 2 Mo	384 / 384 Ko
Nombre maxi de fiches	200 à l'infini *	2000/arbre	32 000	plus de 1000	5 000 à l'inf *	32 000	> 14 000
Navigation	Ardue	Originale	Très aisée	Assez simple	Assez simple	Très aisée	Aisée
Numéros Sosa, et desc	Automatique	Possible	Automatique	Automatique	Automatique	Possible	Manuels
Qualité du manuel	Complet	Complet	Très clair	Complet	Léger	En anglais	En anglais
Qualité de l'aide en ligne	Complète	Absente	Absente	Bonne	Légère (3 pages)	Absente	Complète (anglais)
Type de développement	4D	Compilé	Compilé	Hypercard	Omnis 7	Compilé	Compilé
Vitesse	Faible	Assez rapide	Rapide	Moyen à faible	Faible	Rapide	Rapide
Facilité d'utilisation	Médiocre	Assez aisée	Bonne	Assez bonne	Moyenne	Bonne	Bonne
Fonctions réseau	Selon version	Non	Non	Non	Oui (Mac + PC)	Non	Non
Plates-formes	Celles de 4D	Mac	Mac, Windows	Mac	Celles d'Omnis	Mac, Windows	Mac, MS-DOS
Richesse fonctionnelle	Très grande	Moyenne	Grande	Faible	Moyenne	Très grande	Moyenne
Limitations gênantes	Ergonomie	Complexité	Papivore	Nbr mariages	Ergonomie	Langue	Champs étroits
Qualité des arbres	Bonne	Originale	Bonne	Correcte	Limitée	Très Bonne	Très pauvre
Import Export non GEDCOM	Texte + dessins	Texte + dessins	Texte	Pas en standard	Texte	Texte (export)	Spécifique
Implémentation GEDCOM	Absente	Absente	OK (peu explicite)	Optionnelle (lente)	Import seul	OK (très explicite)	Très correcte
Présences de Dicos	Noms et lieux	Glossaire	Noms et lieux	Noms et lieux	Noms et lieux	Noms et lieux	Semble que non
Fonctions Multimédia	Images Pict	Totales	1 image pict/pers	Images N & B	Images Pict	Images Pict	Non
Malléabilité (rubriques perso)	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Non
Gestion des implexes	Bonne	Déficiente	Bonne	Non	Incomplète	Correcte	Non
Nbr de générations par arbre :		30					
– ascendant	32		8	5	illimitée	35	illimitée
– descendant	illimitée		50	6	Non (liste)	99	10
Nombre d'exemplaires vendus	80	250	300	n.c.	50	90 (en France)	
Prix TTC (environ)	700 à 12 000 F *	750 et 1590 F	1390 F	850 F	2 000 F et plus *	±115 $ + TVA	280 F
Appréciation Globale	★★	★★★	★★★★	★	★	★★★★	★★

*selon version

Complétez votre information



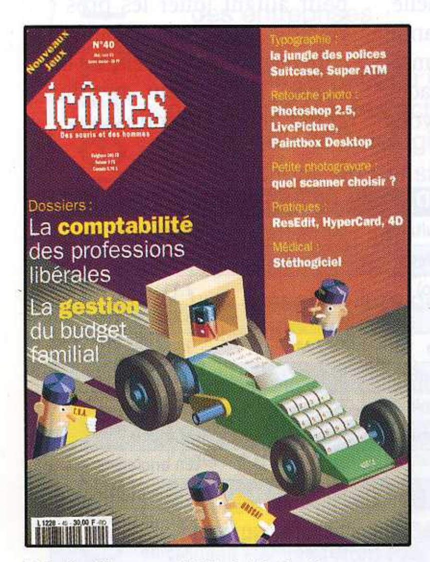
N°37. Le transfert de fichiers.



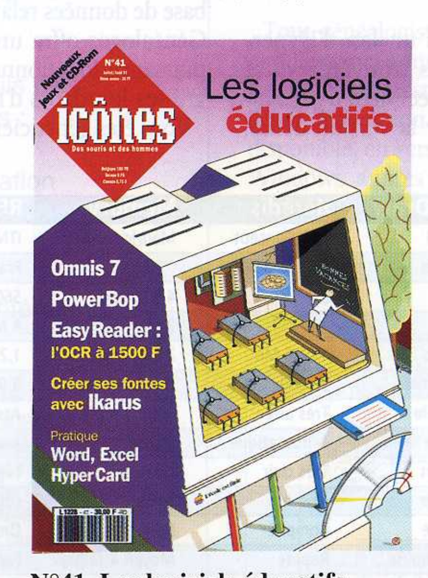
N°31. Les logiciels de paye.



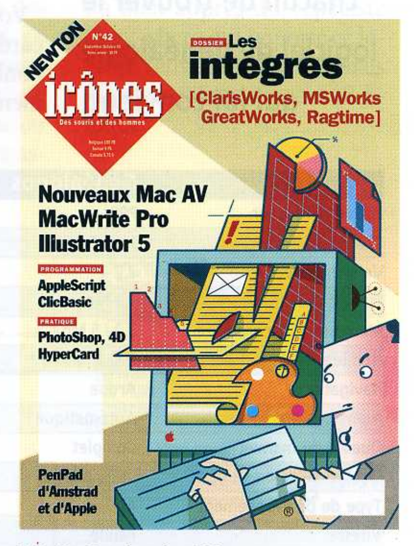
N°39. La télématique



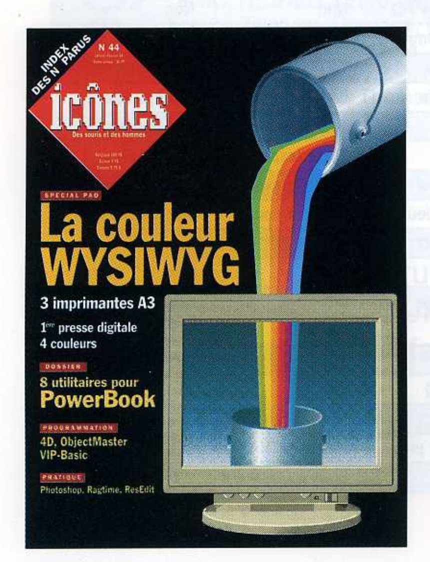
N°40. Comptabilité libérale



N°41. Les logiciels éducatifs



N°42. Intégrés - Newton



N°44. Gérer la couleur



N°43. Les cartes accélératrices

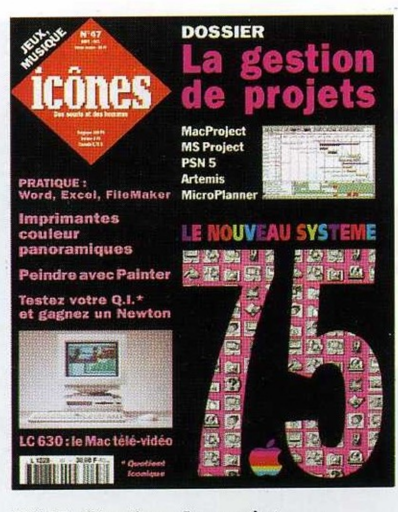


N°45. La recherche-archivage

lisez nos précédents dossiers



N°46. Typographie



N°47. Gestion de projet
Système 7.5



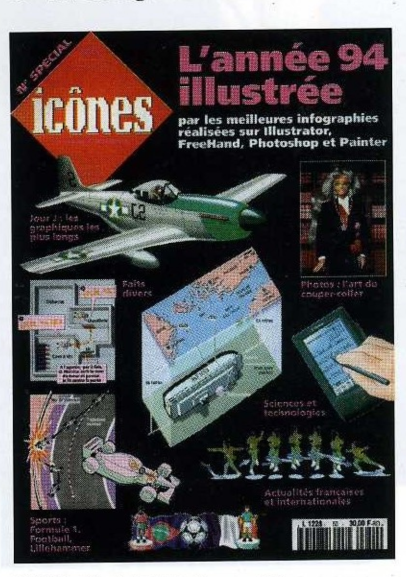
N°48. Temps et contacts



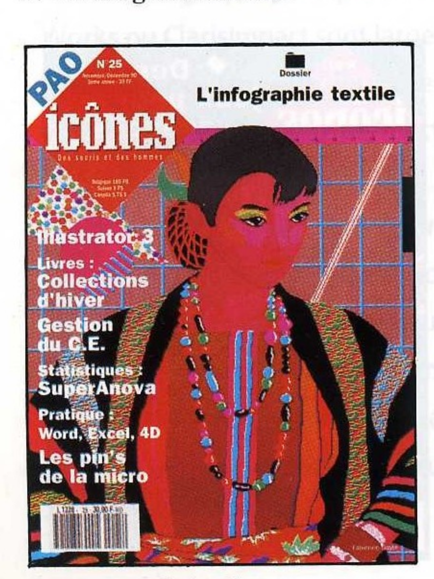
N°49. La gamme Adobe



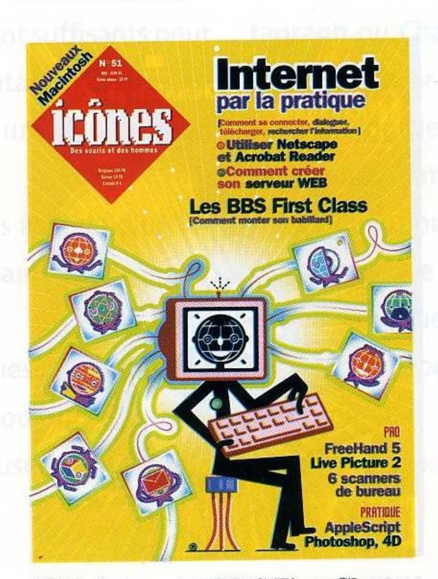
Hors-série n°1



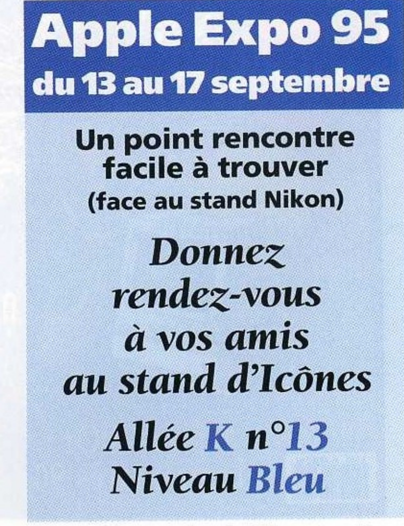
N°50. Spécial Infographie



N°25. CFAO textile



N°51. Internet et BBS First Class

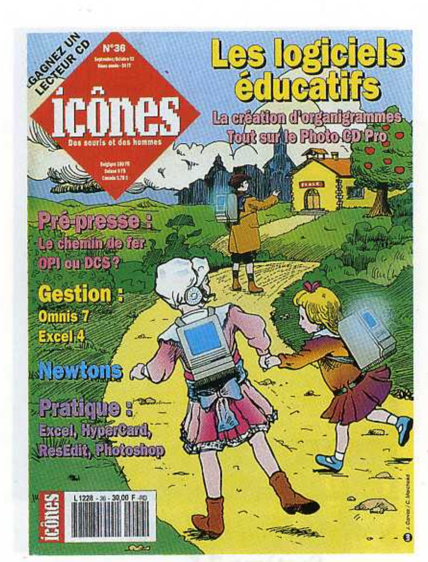


Prochain numéro le 13 septembre

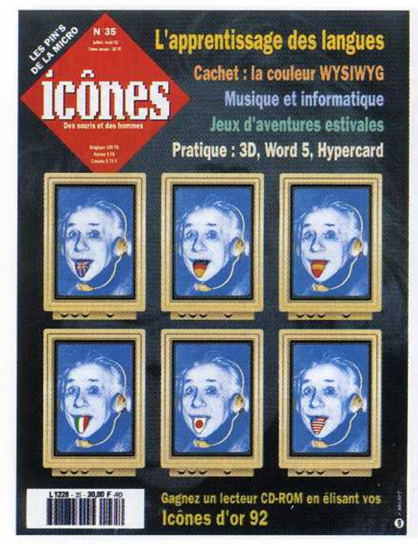
Les n° d'Icônes bientôt épuisés



N°38. Data Publishing, Binuscan...



N°36. CD-Photo, Organigrammes



N°35. Les softs de langues



N°34. Ecrans, compression



N°30. Spécial PAO



N°27. La compta, la découpe…



N°26. Director, Photomagnétique…



N°24. HyperCard 2.0



N°23. Fax, CD-ROM, jeux…

Réussissez vos graphiques de gestion



Si les graphiques proposés par Excel, ClarisWorks ou ClarisImpact sont largement suffisants pour un usage bureautique, leur présentation reste souvent trop austère pour permettre une exploitation « telle quelle » en édition.

La mise en valeur des données à l'aide d'un logiciel d'illustration est alors nécessaire pour obtenir un résultat original et esthétique.

Hélas, le transfert de graphiques d'un tableur à un logiciel d'illustration n'est pas toujours chose facile. Elle est même parfois rigoureusement impossible. Le recours à un grapheur spécialisé, du type Deltagraph ou ChartMaker, est alors la seule solution pour démarrer un travail qui pourra se poursuivre dans un logiciel vectoriel 2D du type Illustrator ou FreeHand, la mise en volume pouvant s'effectuer dans Dimensions ou AddDepth.

Après une présentation des différents outils, ce dossier pratique vous montre comment créer des graphiques à histogrammes, aires et secteurs qui sortent de l'ordinaire.

Dossier réalisé par Edward LICHTNER

Trousse à outils pour chiffres en forme



Tableurs, grapheurs, logiciels d'illustration 2D et 3D : les outils ne manquent pas. Encore faut-il savoir sélectionner ceux qui feront de vous un virtuose de l'histogramme. Panorama.

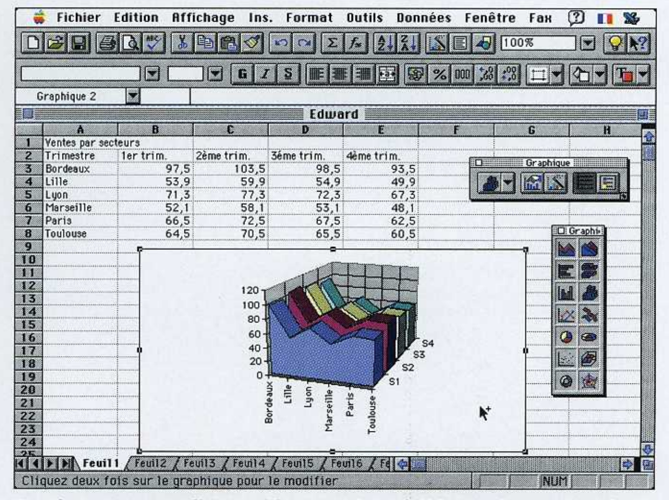
La panoplie du graphiste doit contenir au minimum un grapheur dédié et un logiciel d'illustration vectorielle. Un tableur peut s'avérer utile si des calculs complexes doivent être effectués sur les données. Un logiciel de dessin 3D vectoriel est un complément appréciable pour donner du volume et une touche personnelle.

LES TABLEURS

Indispensables aux scientifiques ou aux cadres d'entreprises, les tableurs s'avèrent quasi-inexploitables en édition. Leur seul avantage : la feuille de calcul.

Excel 5.0 : trop lourd

L'unique tableur disponible sur Macintosh se distingue essentiellement par ses capacités de calcul. Avec l'âge, Excel s'est perfectionné et s'apparente aujourd'hui à un outil de développement permettant de concevoir des applications de calcul très complexes. Bien trop complexes, en fait, pour l'utilisation qui nous intéresse ici.

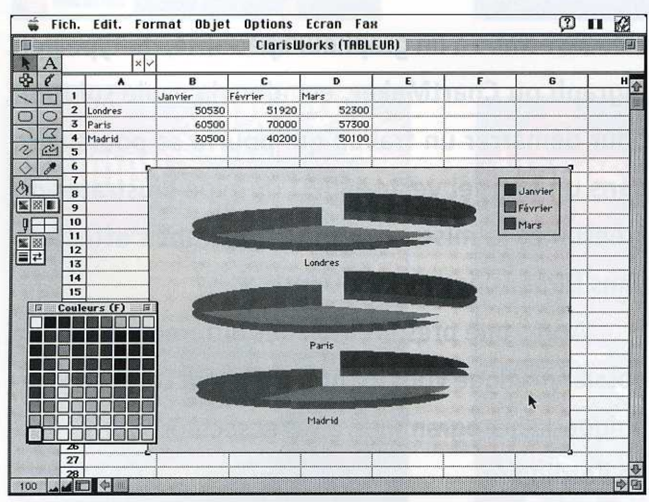


Excel est une excellent tableur, mais la faiblesse de son grapheur rend son utilisation difficile pour l'infographie.

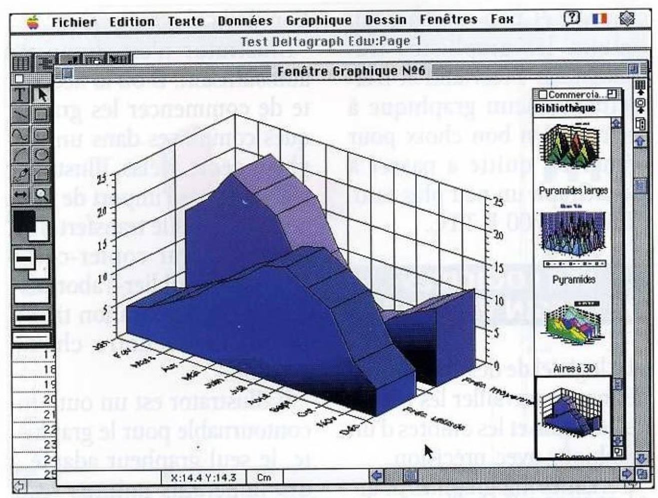
Excel propose 14 modèles de graphiques, de l'histogramme au graphique à secteurs, en passant par les courbes de tendance, graphiques radar et autres nuages de points. Certaines fonctions valent le détour. Ainsi, il est possible de modifier des éléments d'un graphique directement à la souris, les valeurs obtenues se reportant automatiquement dans la feuille de calcul. Lorsque ces valeurs sont le résultat de formules, Excel va jusqu'à recalculer les valeurs dans les champs initiaux.

Hélas, la flexibilité s'arrête à la gestion des données chiffrées. Les actions possibles sur la position 3D et la perspective des graphiques restent sommaires et l'accès aux paramètres n'est pas des plus simples. De même, il est impossible de travailler à l'aide de couleurs quadri (cyan, magenta, jaune et noir), seules les couleurs issues de la roue chromatique du Mac étant acceptées.

Il est également impossible d'exporter un graphique en format EPSF pour l'importer ensuite dans FreeHand ou Illustrator. Le copier-coller reste alors la seule option pour transférer un graphique dans un logiciel tiers. Conclusion :



L'ergonomie de ClarisWorks n'arrive pas à compenser son manque de performance pour la création de graphiques de gestion.



Si DeltaGraph n'a pas évolué depuis plus de 2 ans, il reste tout de même un produit fiable et tout à fait au goût du jour.

aussi performant soit-il en tant que tableur, Excel manque sévèrement de talent en édition.

Signalons que PowerPoint, le logiciel de présentation de Microsoft, est livré avec un module baptisé Graph, qui reprend les fonctions de création de graphiques d'Excel sans apporter d'options vraiment plus intéressantes.

Environ 3 200 F TTC.

ClarisWorks 3.0

Cet intégré bureautique regroupe des fonctions telles que le traitement de textes, la gestion de fichiers et la création d'illustrations bitmap et vectorielles (ses fonctions d'illustration se rapprochent plus de celles de *MacDraw* que de celles d'*Illustrator*). Une fonction tableur et grapheur fait également partie de l'ensemble. Si les capacités de la feuille de calcul ne semblent pas tout à fait à la hauteur de celles d'Excel, les options de création de graphiques sont nettement plus faciles à mettre en œuvre. La boîte de dialogue permettant la mise en forme de l'un des 12 modèles proposés est un exemple d'ergonomie. Par ailleurs, le paramétrage des échelles et des graduations d'axes est très précis.

Par contre, il n'y a aucune possibilité de réaliser des graphiques en 3D, encore moins avec une notion de perspective (seule une fonction d'ombre portée est proposée). L'utilisation de symboles pour représenter les données est possible, mais bien trop limitée pour offrir la moindre plus value graphique. Comme pour Excel, les couleurs quadri sont absentes et les options d'export se réduisent au sempiternel copier-coller. Nous devons donc là aussi disqualifier l'intégré de Claris, tout au moins pour l'application qui nous intéresse.

Environ 1 000 F TTC.

LES GRAPHEURS

Dédiés à la production de graphiques, les grapheurs permettent de démarrer un travail à partir de données chiffrées saisies ou importées dans leur tableur. Dans la pratique, un travail de finition à l'aide d'un logiciel de dessin reste cependant à effectuer.

DeltaGraph Professional 2.0.2

DeltaGraph est un grapheur doublé d'un logiciel de présentation permettant de réaliser des transparents de rétroprojection et des diaporamas.

Près de 40 types de graphiques sont proposés, dont plusieurs modèles assez originaux : pyramides, surfaces, polaires, etc. Les options de contrôle permettent d'intervenir sur un grand nombre de détails, en particulier les échelles, les graduations et la typographie, ainsi que la largeur et la profondeur des éléments sur le graphe. On pourra ainsi écarter ou resserrer les barres des histogrammes ou les pyramides de façon assez précise. Les graphes 3D peuvent être pivotés à 90° sur les 3 axes, ce qui est parfois un peu restrictif. La perspective, par contre, peut être ajustée avec une grande précision. Le logiciel permet même de déplacer le point de fuite de la perspective en hauteur, en largeur et en profondeur.

Signalons la présence d'une bibliothèque présentée sous forme de palette flottante, permettant de mémoriser toutes les caractéristiques d'un graphique, à la manière d'une feuille de style. Il devient donc facile et très rapide d'essayer plusieurs styles sur un graphique donné avant d'arrêter un choix définitif.

Bref, des options très complètes mais encore insuffisantes pour que DeltaGraph puisse se suffire à lui-même. On aurait en effet aimé pouvoir placer des valeurs chiffrées aux endroits significatifs d'une courbe, ou une ombre dégradée derrière une rangée d'histogrammes. En fait, dès que l'on s'écarte un peu des fonctions classiques du grapheur, le logiciel montre vite ses limites. Heureusement, DeltaGraph propose un export en format Illustrator, permettant de poursuivre le travail de finition dans un logiciel de dessin spécialement adapté à cette tâche. Signalons pour finir que les formes arrondies des graphiques à secteurs sont exportées sous forme de courbes de Bézier tout à fait exploitables, ce qu'aucun autre logiciel de notre sélection n'est en mesure de faire (à l'exception d'Illustrator lui-même...).

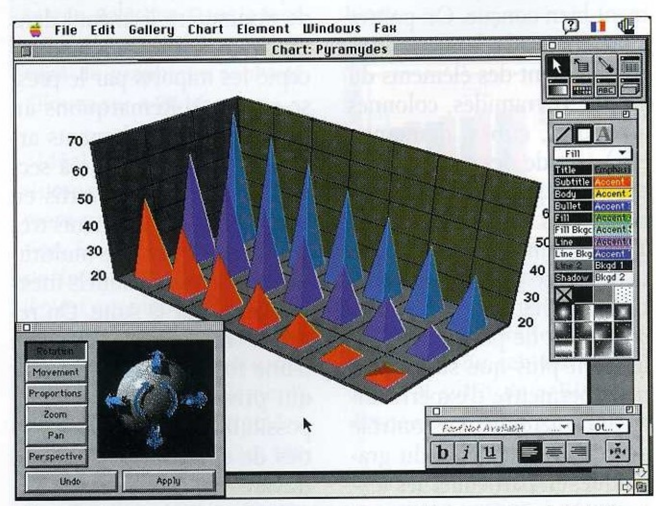
Nous vous conseillons vivement de l'inclure dans votre panoplie.

Éditeur : Delta Point. Distributeur : Softmart. Environ 2 900 F TTC.

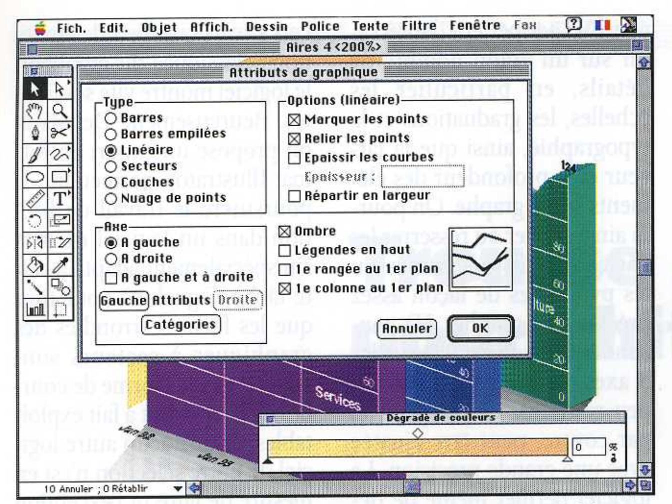
Adobe ChartMaker 1.0

ChartMaker est un grapheur conçu comme un utilitaire périphérique destiné à compléter les fonctions d'un logiciel d'illustration ou de présentation. Il est d'ailleurs fourni avec Persuasion, le logiciel de présentation d'Adobe. ChartMaker reste néanmoins accessible individuellement, à un prix qui tentera plus d'un graphiste.

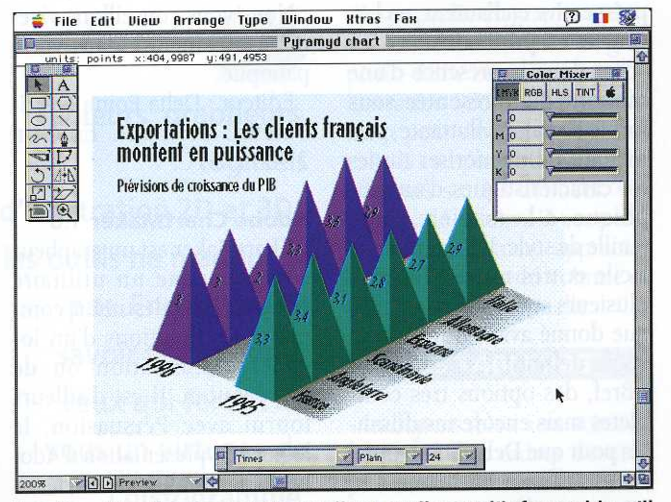
ChartMaker propose une quantité impressionnante de graphiques prédéfinis, directe-



ChartMaker : un petit nouveau qui devrait faire parler de lui. Dommage que l'absence d'un export en format Illustrator restreigne beaucoup son usage.



Le grapheur d'Illustrator offre une flexibilité très appréciable.



FreeHand ferait lui aussi un excellent outil pour l'infographie, s'il disposait de ses propres fonctions de grapheur. En l'associant à DeltaGraph, on corrige cette lacune.

ment accessibles depuis les menus déroulants du logiciel. L'interface est particulièrement bien conçue. On pourra ainsi choisir la forme et l'encombrement des éléments du graphe (pyramides, colonnes arrondies, cubes, diamants, etc.) à l'aide des seuls menus déroulants. Le positionnement dans l'espace est assuré à l'aide d'une palette flottante très efficace. Quand aux fonctions de rotation (360° sur les 3 axes) et de perspective, elles sont plus que suffisantes pour permettre d'expérimenter tous azimuts. Le contrôle de certains éléments du graphique, en particulier les textes, reste pourtant moins précis que sur DeltaGraph. Par ailleurs, l'absence d'un export en format Illustrator oblige à transférer les graphiques par copier-coller, ce qui interdit de poursuivre le travail dans Illustrator (seul FreeHand accepte les imports par le presse-papiers). Remarquons au passage que les éléments arrondis d'un graphique à secteurs sont alors convertis en un ensemble de segments très courts reliés par une multitude de points individuels inexploitables par la suite. On regrette également l'absence d'une fonction d'impression, qui prive le graphiste d'une possibilité d'effectuer des sorties de contrôle en cours de travail.

Si ChartMaker souffre de quelques lacunes, il reste un outil efficace, facile à prendre en main et bon marché, qui séduira les graphistes travaillant sur FreeHand et n'effectuant aucun graphique à secteurs. Un bon choix pour démarrer, quitte à passer à DeltaGraph un peu plus tard. Environ 700 F TTC.

LES LOGICIELS DE DESSIN VECTORIEL

Le logiciel de dessin vectoriel permet de travailler les textes, les couleurs et les ombres d'un graphique avec précision.

Certaines infographies pourront même être réalisées à 100 % sur un tel logiciel.

Adobe Illustrator 5.5

Illustrator (voir *Icônes* n°50) est un excellent logiciel de création graphique doublé d'un grapheur assez performant. Avec lui, il est possible de réaliser des graphiques complets à partir de données chiffrées, les composants de ces graphiques pouvant être ensuite manipulés comme n'importe quel objet défini en courbes de Bézier. La gestion des textes, des ombrés, de la couleur et des dégradés est d'une précision parfaite.Si la flexibilité est là, les capacités du grapheur ne sont sans doute pas à la hauteur de celles de DeltaGraph, ni même de ChartMaker (pas de graphiques en pyramides, pas de gestion de la perspective, etc).

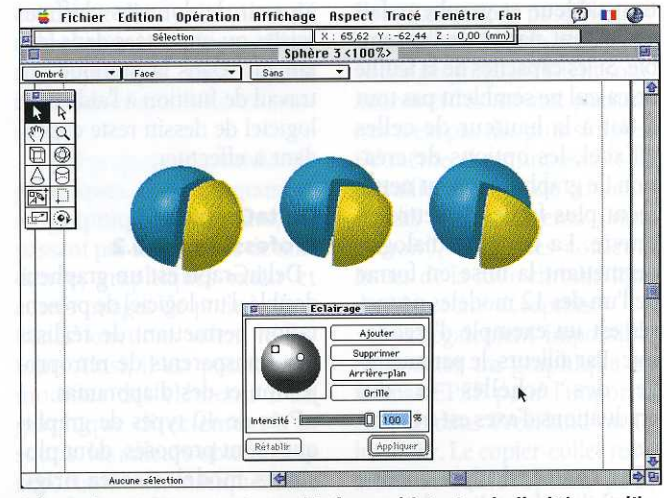
Illustrator n'est donc pas autosuffisant. D'où la nécessite de commencer les graphiques complexes dans un grapheur dédié. Hélas, Illustrator n'accepte pas l'import de données PICT ou le transfert d'un graphique par copier-coller (ou par un publier-s'abonner) depuis une application tierce, ce qui limite notre champ d'action.

Si Illustrator est un outil incontournable pour le graphiste, le seul grapheur adapté à des impératifs pointus reste DeltaGraph.
Environ 3 800 F TTC.

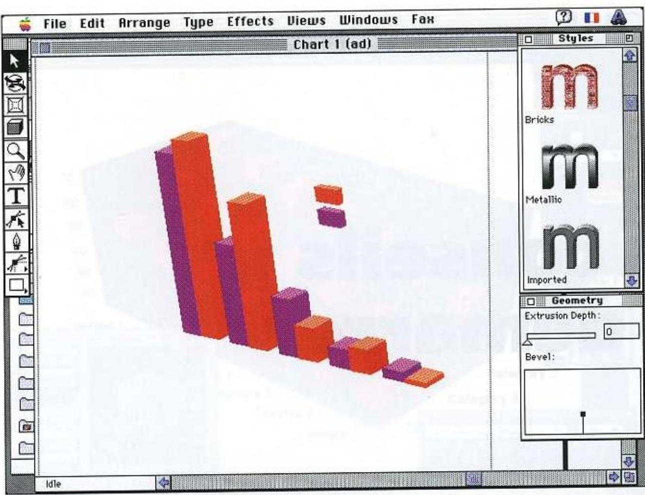
FreeHand 5.0

Très proche d'Illustrator dans sa vocation, FreeHand (voir *Icônes* n°51) est un sérieux concurrent dans un grand nombre de domaines de la création graphique.

Pendant longtemps, la gestion des calques de FreeHand en a fait l'outil idéal pour les illustrations incluant des éléments de cartographie. Par contre, pour la réalisation de graphiques de gestion, il manque d'atouts pour relever le défi face à Illustrator. Son principal handicap est l'absence d'une fonction grapheur. Il est donc obligatoire de faire appel à un logiciel tiers, même pour les travaux les plus simples. Mais il accepte les don-



Dimensions est un must pour l'infographiste. La similarité avec l'interface d'Illustrator offre une prise en main rapide.



La vocation d'AddDepth est très proche de celle de Dimensions. Le logiciel d'Adobe conserve pourtant une petite longueur d'avance.

nées importées par l'intermédiaire du presse-papiers. Il est donc beaucoup plus tolérant qu'Illustrator et peut ainsi travailler avec DeltaGraph ou ChartMaker.

Si un nouvel utilisateur devant réaliser de nombreux graphiques d'affaires aura intérêt à s'équiper dès le départ d'Illustrator, un habitué de FreeHand pourra conserver son logiciel favori, à condition de lui adjoindre un grapheur efficace. Édité par Macromédia. Environ 5 400 F TTC.

LES LOGICIELS 3D

Complément idéal d'un logiciel d'illustration, le logiciel 3D permet d'obtenir des effets de volume et de perspective très réalistes. Des graphiques splendides peuvent être ainsi réalisés en un minimum de temps.

Dimensions 2.0

Voici un outil dont nous nous sommes beaucoup servi pour réaliser les graphiques de ce dossier. Dimensions (Voir *Icônes* n°50) assure la mise en volume d'éléments vectoriels au format Illustrator. Il dispose pour cela d'une fonction d'extrusion applicable à n'importe quel objet plan. Une fonction de révolution permet d'obtenir des formes circulaires. Les volumes obtenus sont ensuite positionnés dans l'espace à l'aide de la souris ou grâce à une palette numérique. La scène est éclairée par une ou plusieurs sources lumineuses et peut être visualisée sous plusieurs angles. Lorsque la scène est prête, Dimensions génère un document vectoriel au format Illustrator. On conserve donc un fichier pouvant être redimensionné sans crainte de voir apparaître les effets d'escalier typiques des rendus bitmap.

Si les grapheurs de notre sélection permettent de réaliser des graphiques en 3 dimensions, il sera souvent plus efficace de réaliser des graphes à plat et de les mettre en volume dans Dimensions. On retrouvera alors en 3D toute la flexibilité d'Illustrator. C'est là que l'on verra toute la différence entre un graphique 3D classique et une véritable infographie.

Signalons tout de même que Dimensions pose quelques difficultés lorsque les éléments importés contiennent des textes de plusieurs lignes et que la gestion des couleurs parfois imprécise sur les ombres nécessite souvent une retouche dans Illustrator.

Environ 1 300 F TTC.

AddDepth 2.0

Commercialisé par Ray Dream, AddDepth est lui aussi un logiciel 3D fonctionnant en mode vectoriel.

Comme Dimensions, il travaille à partir d'éléments vectoriels à plat et produit une illustration en volume pouvant être exportée en tant que document Illustrator.

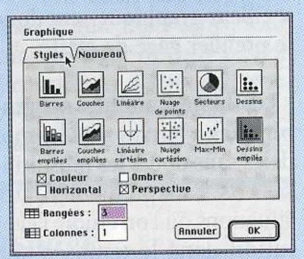
Si ses fonctions sont proches de celles de son concurrent, il reste un peu moins efficace dans bien des domaines. En premier lieu, la mise en place des éléments dans l'espace est moins pratique.

Par ailleurs, il n'offre aucune fonction de révolution, ses capacités se limitant à l'extrusion pure et dure. Enfin, il n'offre qu'une seule source lumineuse.

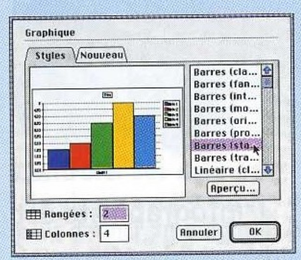
Par contre, sa gestion des couleurs semble un peu plus saine que celle de Dimensions, les teintes conservant leur saturation même dans les zones plus sombres. Il permet également de donner une couleur différente à la surface d'un objet et à son épaisseur. Cette option permettra de tricher avec la perspective pour faire ressortir la surface d'un élément. Bref, un outil tout de même performant, qui rendra bien des services au graphiste. Édité par Ray Dream. Environ 700 F TTC.

ClarisImpact : simple comme A, B, C

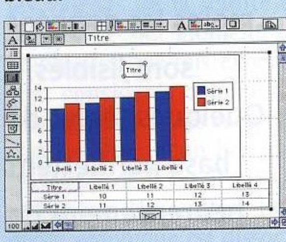
◆ ClarisImpact est un logiciel à part. Cet intégré en communication visuelle (lire *Icônes* n°48) trace un graphe en seulement trois clics !



A. Ouvrez une feuille vierge. Dans la palette d'outils, cliquez sur l'icône « Chart ». Glissez la souris en diagonale comme si vous traciez un rectangle. Relâchez. Dans la fenêtre qui apparaît choisissez le type de graphique souhaité. Cliquez sur « Styles ».



B. Choisissez parmi les sept styles de barres, courbes et secteurs proposés, la présentation qui vous convient. Indiquez les dimensions du tableau.



C. Après avoir cliqué sur OK, le type de graphe sélectionné est tracé sur votre feuille, accompagné du tableau dans lequel il suffit de saisir vos données.

Idéal en bureautique, ClarisImpact n'est malheureusement pas exploitable en édition. En effet, son export EPS s'effectuant en un seul bloc, il n'est pas modifiable dans Illustrator. Inversement, le format PICT qu'il génère dégroupant tous les éléments (jusqu'à chaque caractère d'un mot), il impose un travail de finition si important lors de son importation dans FreeHand qu'il vaut mieux repartir de zéro. La version 2 annoncée pour septembre corrigera-t-elle ces lacunes ?

Quelques conseils avant de démarrer





L'infographiste est confronté à une contradiction : plus un graphique est esthétiquement riche, moins les données sont lisibles... Quelques règles de base permettent heureusement de concilier clarté et esthétique.

Choisir un type de graphique

La première décision importante concerne le modèle de graphique auquel on aura recours. Les différents types de graphiques correspondent en effet à des situations ou à des styles de données bien précises. La sélection judicieuse du meilleur graphique sera donc le premier gage de clarté.

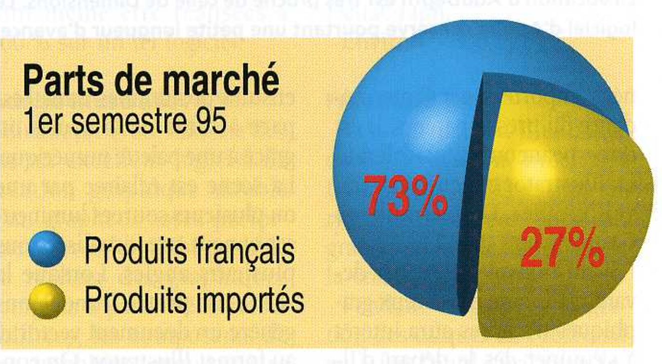
Les histogrammes ou graphiques à barres sont les modèles sans doute les plus utilisés. Ils s'adaptent bien aux situations où l'on étudie l'évolution dans le temps d'une donnée mesurée de façon ponctuelle, à des intervalles réguliers.

Ainsi, l'histogramme s'applique particulièrement bien à la représentation de volumes de ventes, de chiffres d'affaires, de nombres d'abonnés à un service donné, etc. Les variantes de l'histogramme sont nombreuses. On voit en effet assez souvent des comparaisons de données sous forme de pyramides ou de cylindres. De telles présentations permettent de renforcer l'aspect visuel d'une infographie, en particulier lorsqu'il n'y a que peu de valeurs à représenter.

Les courbes et les aires forment une autre famille de graphiques. Les courbes sont sans doute les meilleurs vecteurs pour représenter l'évolution dans le temps d'un indice donné (indice de consommation, valeur boursière, nombre d'accidents de la route, etc.). Plus que des valeurs ponctuelles, une courbe traduira surtout l'évolution dans le temps de la donnée étudiée. Les courbes s'appliquent particulièrement bien à la comparaison de plusieurs indices sur le même graphique, aucune surface pleine ne venant masquer les éléments d'arrière-plan.

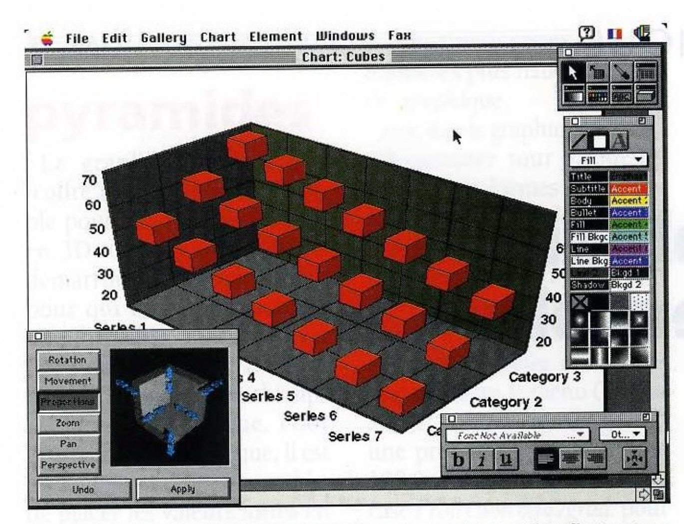
Les aires, quant à elles, trouvent leur intérêt lorsque la valeur étudiée représente une quantité matérielle : exportations de matières premières, etc. Ici, l'aspect compact d'une surface pleine traduira de façon encore plus fidèle la notion de quantité.

Enfin, **les graphiques à secteurs, ou camemberts,** sont à utiliser lorsqu'il s'agit d'évaluer la répartition d'une quantité ou d'une valeur : parts de marché de différents concurrents, répartition du chiffre d'affaires entre plusieurs activités, etc. Il est à noter que les graphiques à secteurs sont



Le choix des couleurs est un élément essentiel qui conditionne bien souvent la réussite ou l'échec d'une infographie. D'après vous, laquelle de ces deux infographies est à écarter ?





ChartMaker propose quelques inédits, comme les « cubes flottants ».

ceux qui offrent le plus de fantaisie au graphiste, sans nuire à la compréhension des données.

Nous verrons de près plusieurs variantes dans la suite de ce dossier. Bien entendu, plus il y a de valeurs à représenter sur un graphique à secteurs, plus il faudra rester sobre dans sa présentation.

Sélectionner les couleurs

Le choix des couleurs est le meilleur gage de réussite pour une infographie. Ici, les critères d'évaluation sont assez subjectifs et chacun y va de ses préférences ou de ses interdits. En réalité, le seul conseil que l'on puisse donner est de mettre systématiquement l'accent sur les données représentées. Pour cela, on choisira des couleurs vives pour les barres, les courbes ou les secteurs, et des couleurs plutôt pastels pour les arrière-plans. Des effets d'ombre sont également une bonne façon de détacher les données du fond.

D'une façon générale, un graphique isolé sur un fond blanc manque souvent d'intégrité. Il est donc préférable de placer le ou les graphiques sur un fond de couleur claire, sur lequel le titre pourra lui aussi prendre place. En faisant dépasser une ou plusieurs extrémités du graphique hors de ce cadre, vous renforcerez l'impression de volume et de perspective.

Autre conseil : méfiez-vous comme de la peste des couleurs affichées à l'écran. L'aspect est parfois bien différent une fois imprimé et l'on peut se retrouver avec un graphique terne ou trop sombre lorsque l'on tient le magazine entre les mains.

L'utilisation d'un nuancier couleur reste la meilleure façon de se protéger d'une telle déconvenue. Deux nuanciers sont à conseiller : le *Process Color System Guide* de Pantone et le nuancier *TruMatch*. Le Process Color System Guide regroupe près de 3 000 couleurs définies en quadrichromie. Il est à noter que ce nuancier est différent du nuancier Pantone classique qui définit des couleurs en tons directs. Quand au nuancier TruMatch, il regroupe 2 000 couleurs quadri, regroupées en 50 familles. L'organisation de ces familles permet de retrouver très facilement des nuances plus claires ou plus sombres de chaque couleur. Grâce à cette classification, on peut vite identifier les teintes permettant de réaliser des effets d'ombre ou d'éclairage très réalistes.

Si le Process Color System Guide de Pantone peut être trouvé chez presque tous les détaillants de fournitures pour les arts graphiques, le nuancier TruMatch doit être commandé aux Etats-Unis. L'un comme l'autre ont une version électronique que l'on retrouve dans Illustrator et FreeHand.

Penser flashage

◆ Lorsque l'on utilise un outil de dessin 3D pour mettre un graphique en perspective, il est fréquent que le logiciel ait à calculer une extrusion sur des formes arrondies. Pour cela, il s'appuie sur l'indication du nombre optimal d'étapes dans les dégradés, valeur déterminée par l'utilisateur. A titre d'exemple, Dimensions pourra créer des dégradés contenant jusqu'à 25 étapes pour simuler les reflets des formes cylindriques ou sphériques.

Si la tentation est forte d'exiger un nombre d'étapes maximal pour s'assurer d'une qualité optimale (qui peut le plus peut le moins, ou tout du moins le pense-t-on...), dans la pratique cette attitude peut conduire à des structures de document complexes avec un nombre d'éléments inutilement élevé. Résultat probable : des temps de flashage démesurés, voire un refus total d'obtempérer de la part du RIP de la flasheuse.

Si les dégradés sphériques sur des éléments de grande taille méritent effectivement 25 étapes, les extrusions sur des courtes distances (quelques millimètres à un centimètre) se contentent de 5 à 10 étapes. Si l'infographie tient sur un quart ou un huitième de page, vous pouvez même vous permettre d'être plus restrictif encore.

Un livre-outil

◆ Les livres sur les graphiques sont tellement rare que celui-ci mérite d'être signalé, bien qu'il n'ait pas été traduit.

Dale Glasgow, qui a travaillé au quotidien *USA Today*, détaille dans *Information Illustration* la réalisation de nombreux graphiques de gestion.

160 pages. Environ 250 F auprès de notre service Bibliothèque.

INFORMATION ILLUSTRATION
Dale Glasgow

Contrôler ses données

Le dernier conseil que l'on peut donner au graphiste est de systématiquement vérifier les données chiffrées du graphique avant de démarrer, ou tout au moins avant de quitter le grapheur. Car si un grapheur permet de modifier les valeurs de la feuille de données à tout moment, les graphiques une fois exportés sont considérés comme des ensembles de tracés vectoriels n'ayant plus aucun lien avec les valeurs chiffrées. Il en va de même sur Illustrator, lorsqu'un graphique est dissocié. Les modifications dans la feuille de données n'ont alors plus d'effet.

Comme une grande partie du travail sera généralement accompli sur un logiciel de dessin après exportation ou dissociation du graphique, une coquille de dernière minute aura les effets que vous pouvez imaginer...

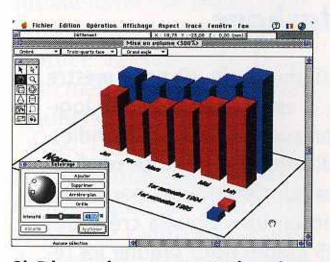
Les graphismes par l'exemple



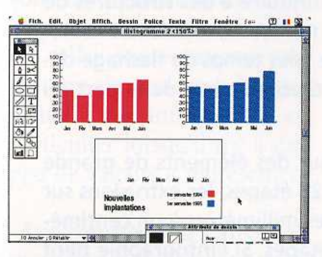
Histogrammes, secteurs et aires sont les principaux types de graphiques employés pour illustrer des données chiffrées. Voici comment les enjoliver.

Les histogrammes

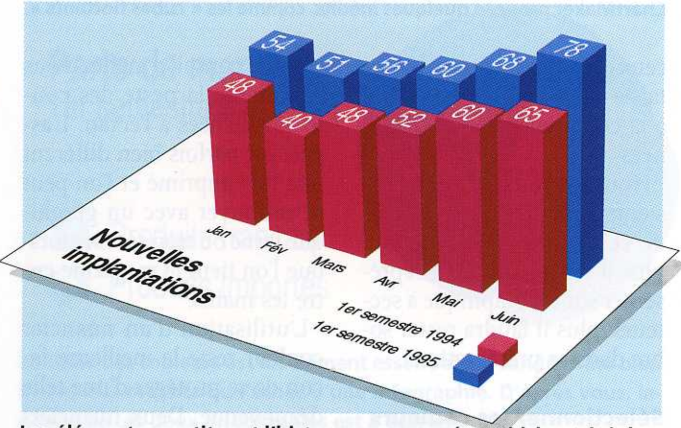
La première étape consiste à créer les graphiques correspondant aux deux valeurs représentées. Pour cela, nous faisons appel au grapheur d'Illustrator. Avant tout, il convient d'ouvrir le document *Pantone Process Color* que l'on trouve dans le dossier *Nuanciers* d'Illustrator. Après avoir supprimé le texte qu'il contient et l'avoir enregistré sous un autre nom, on dispose d'un document vierge avec toutes les couleurs du nuancier.



Si Dimensions permet de gérer l'éclairage de la scène, il est bien plus simple de réaffecter des couleurs issues du nuancier Pantone, une fois de retour dans Illustrator.



Les 3 groupes d'éléments, tels qu'ils doivent se présenter dans Illustrator, avant la mise en volume à l'aide de Dimensions.



Les éléments constituant l'histogramme représenté ici ont été dessinés à l'aide d'Illustrator. Nous avons ensuite extrudé les barres dans Dimensions, où nous avons également monté la scène. Enfin, le graphique a été ré-importé dans Illustrator pour mettre en place le fond et apporter les quelques détails finaux. Les couleurs sont issues du nuancier Process Color System Guide de Pantone.

Affichez le tableau de données d'Illustrator et entrez les valeurs du premier graphique. Faites une copie du graphique et entrez les valeurs correspondant au second. Profitez-en pour préparer les éléments qui serviront de support pour les histogrammes en 3D. Dissociez les graphiques et supprimez tous les éléments autres que les barres.

Dans Dimensions, affichez trois plans en 2D et placez-y les deux graphiques et le support (le copier-coller fonctionne bien entre Illustrator et Dimensions). Les deux graphiques sont à extruder de quelques millimètres (5 mm dans notre exemple). Le support rectangulaire avec les légendes doit être pivoté à 90° et placé juste sous les deux graphiques. Vous pouvez vous aider des visualisations proposées par Dimensions (face, haut, etc.) pour vérifier les alignements. Utilisez enfin la palette de rotation pour placer l'ensemble sous un angle qui vous convient. Vous pouvez également sélectionner une perspective « grand angle ».

Dans Illustrator, sélectionnez les couleurs dans le nuancier et affectez-les aux barres du graphique (celles-ci seront sans doute assez sombres après le traitement dans Dimensions). Un rectangle d'arrière-plan donnera une meilleure unité à l'ensemble. Nous avons choisi une couleur assez neutre pour ne pas distraire le regard des données.

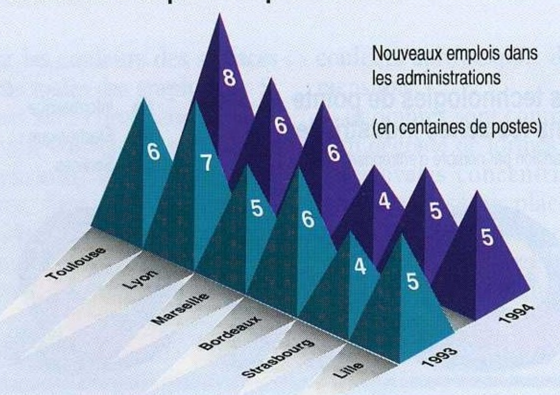
Les pyramides

Le grapheur d'Illustrator n'offre aucune méthode simple pour créer des pyramides en 3D. C'est pourquoi nous démarrons dans DeltaGraph pour qui cette opération est une formalité. Entrez les valeurs dans la feuille de données, sélectionnez les champs et tracez le graphique. Pour une meilleure esthétique, il est préférable, si cela est possible, de placer les valeurs fortes en haut de la feuille de données, ce qui positionnera les pyramides les plus hautes au fond du graphique.

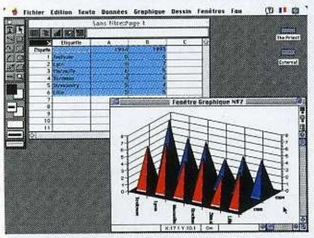
Une fois le graphique affiché, sélectionnez tour à tour les groupes de formes et supprimez les contours des pyramides. Vous pouvez en modifier la couleur de fond pour vous aider, mais les couleurs définitives seront affectées dans Illustrator. Appelez ensuite les options (dans le menu *Graphique*) et indiquez une largeur et une profondeur de barres de 100 %. Cochez également la case *Projection étiq./grad.* pour mettre les textes en perspective, puis validez. Vous pouvez maintenant ajuster les dimensions du graphique à l'aide de la souris. Appelez ensuite l'option *Vue en 3D* (menu *Graphique*, toujours) pour ajuster la position du graphique dans l'espace. Enfin, supprimez les grilles et les graduations et exportez le graphique en format Illustrator.

Dans Illustrator, ouvrez le document *Pantone Process Color* et supprimez son contenu. Vous pouvez maintenant y copier le contenu du document Illustrator que vous avez exporté de DeltaGraph.

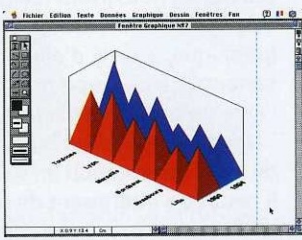
Il ne vous reste plus qu'à affecter aux éléments du graphique les couleurs que vous aurez sélectionné dans le nuancier couleur, à placer le fond et les typos, et le cas échéant à réaliser une ombre dégradée devant les pyramides. Il peut être utile d'écarter un peu les deux rangées de pyramides pour éviter de masquer la rangée au second plan.



DeltaGraph est utilisé pour tracer le graphique, ajuster ses dimensions et le positionner dans l'espace. Les couleurs, les ombres, les typos et le fond sont ensuite mis en place dans Illustrator.



Le graphique « brut de calcul » nécessite quelques modifications avant d'être exporté vers Illustrator.



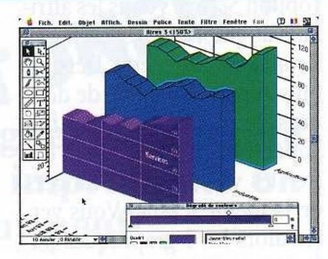
Après quelques transformations, le graphique est prêt à changer de main. Illustrator se chargera des travaux de finition.

Les aires

Pour concevoir le graphique initial, nous faisons appel à la feuille de données de DeltaGraph. Attention, la première colonne sur la feuille se retrouvera à l'arrière-plan du graphique. Lorsque le graphique s'affiche, commencez par sélectionner l'ensemble et affectez une surface unie aux éléments. Vous aurez ainsi un meilleur confort de travail. Affichez les options (menu *Graphique*) pour ajuster l'épaisseur des aires. Vous pouvez maintenant positionner votre graphique dans l'espace (article *Vue en 3D* du menu *Graphique*) et ajuster l'écartement des aires à l'aide de la souris. Gardez en tête que les typos que vous placerez plus tard sur la surface des aires devront rester lisibles. Il ne vous reste plus qu'à faire pivoter les étiquettes sur l'axe des séries (axe des y) à 180° et à exporter le graphique.

C'est dans Illustrator que vous effectuerez le plus gros du travail. Commencez par supprimer tous les tracés inutiles. Le quadrillage à l'arrière-plan va vous servir pour quadriller les aires. La meilleure solution consiste à en plaquer une copie sur la surface de chaque aire et à couper les filets qui en dépassent. Repositionnez également les valeurs des graduations et placez un titre sur chaque aire. Tous les textes du graphique sont issus de Deltagraph, du texte neuf ayant été ressaisi sur plusieurs d'entre eux. On conserve ainsi une orientation correcte pour les typos. Des couleurs judicieusement choisies à l'aide de votre nuancier et une ombre dégradée devant chaque aire apporteront la touche finale.

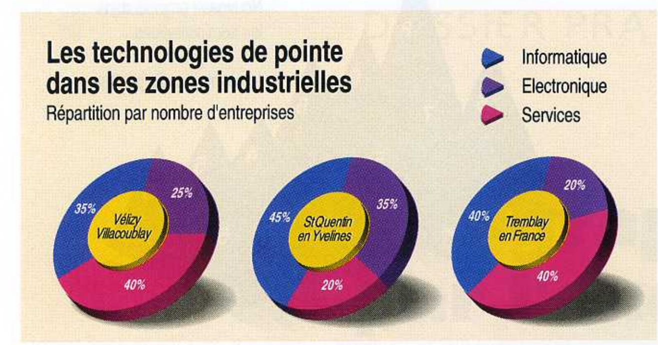
DeltaGraph n'est pas le champion de la couleur… Répartissez donc clairement les rôles : création des tracés pour DeltaGraph, mise en couleur et finition pour Illustrator.



Conservez le quadrillage à l'arrière-plan comme matrice pour travailler la surface des aires. Attendez le dernier moment pour supprimer les textes inutiles. Souvenez-vous que les textes issus de DeltaGraph peuvent être re-sélectionnés avec l'outil texte d'Illustrator.



La méthode employée pour réaliser ce graphique, du type de ceux que l'on peut voir dans le magazine *l'Essentiel du Management*, est assez proche de celle utilisée pour les pyramides. Nous commençons par dessiner les graphiques dans DeltaGraph, après quoi les couleurs, les ombres et les détails de finition sont traités dans Illustrator. La mise en place du quadrillage sur les aires représente une partie assez importante du travail.



Voici un grand classique qui se prête à bien des variantes. La série de camemberts présentée ici a été réalisée à l'aide du grapheur d'Illustrator. La mise en perspective a ensuite été effectuée dans Dimensions, après quoi le document a été réimporté dans Illustrator pour les travaux d'ombre et de finition. Les formes arrondies des extrusions se prêtent moins facilement à la correction des couleurs a posteriori que les formes planes des histogrammes. Il sera donc nécessaire d'affecter les couleurs définitives dès la création des graphiques et d'ajuster avec précision les éclairages dans Dimensions. Ici aussi, l'utilisation d'un nuancier est un must.

Les graphiques à secteurs

La première étape consiste à préparer les 3 graphiques à secteurs. Pour cela, activez l'option *Secteurs* dans les attributs de graphique (sous-menu *Graphique* du menu *Dessin*), puis appelez la feuille de données. Inutile de réaliser 3 fois l'opération, vous pouvez entrer les valeurs sur 3 rangées de la même feuille. Vous verrez alors les 3 graphiques positionnés côte à côte.

Sélectionnez les couleurs dans votre nuancier et affectez-les aux différents secteurs. Profitez-en pour supprimer le contour de chaque secteur et dissociez le graphique. Dessinez un cercle centré sur le premier graphique et dupliquez-le pour les 2 autres. Il ne reste plus qu'à positionner les textes correspondant au nom et aux valeurs de chaque graphe. Avant d'enregistrer votre document et de quitter Illustrator, faites une copie de l'un des secteurs et placez-en 3 exemplaires en dessous des graphiques. Ces 3 éléments vous seront utiles pour réaliser les légendes.

Lancez Dimensions et importez l'ensemble du graphique, légende comprise, sur un plan de dessin 2D. Il sera peut être nécessaire de repositionner les textes, le transfert d'Illustrator à Dimensions ayant parfois tendance à décaler certains éléments typo. Lorsque vous serez de retour dans la fenêtre 3D principale, dissociez le graphique. Vous pouvez maintenant extruder les secteurs de chaque graphique individuel (nous avons pris une valeur de 5 mm sur notre exemple). Avancez ensuite les cercles intérieurs et les titres de quelques millimètres (2,5 mm sur notre exemple). Pour cela, appelez la palette de déplacement et entrez une valeur négative sur l'axe z. Vous pouvez maintenant extruder les cercles intérieurs. N'oubliez pas d'extruder également les légendes.

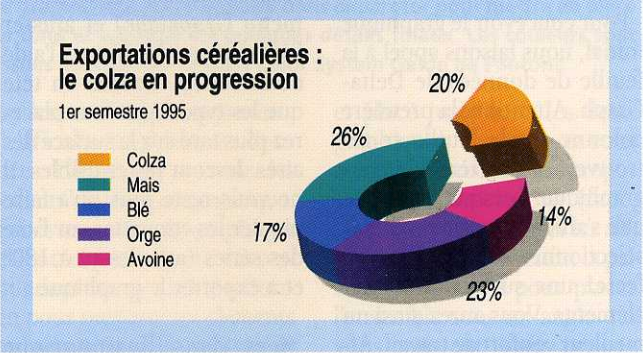
Maintenant que les éléments

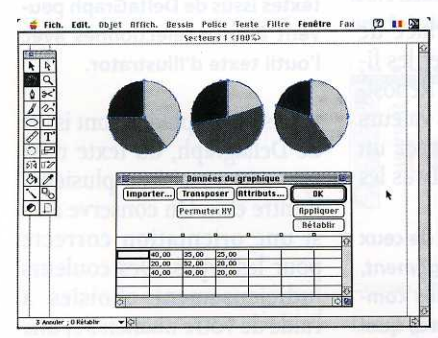
Les graphiques en anneau

◆ Les graphiques en anneau sont une variante originale des graphiques à secteurs. Leur réalisation fait appel à une méthodologie proche de celle utilisée sur notre exemple précédent. Ici, nous avons réalisé le graphique de base à l'aide du grapheur d'Illustrator. Un cercle centré sur la surface du graphique, a servi d'emporte-pièce pour la découpe des secteurs. La découpe proprement dite a été effectuée à l'aide du filtre *Soustraction*.

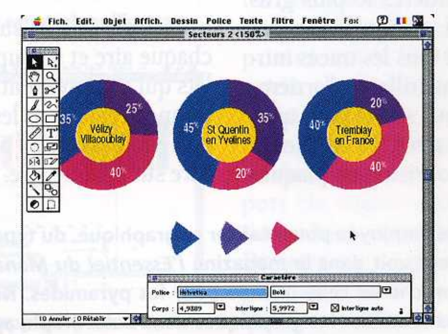
Une fois placé dans Dimensions, le graphique est extrudé et mis en rotation en suivant notre schéma précédent. Il peut être intéressant de séparer une part du graphique et d'en accentuer la rotation, si l'on souhaite mettre l'accent sur une donnée spécifique.

L'effet d'ombre réalisé après réimportation dans Illustrator accentue l'effet de volume. Cette fois-ci, nous n'avons pas eu recours à des dégradés de formes, mais à des surfaces pleines. Pour adoucir le contour de l'ombre, une astuce consiste à donner une valeur de filet de 0,5 à 1 point dans une couleur intermédiaire entre celle de la surface et celle de l'arrière-plan.

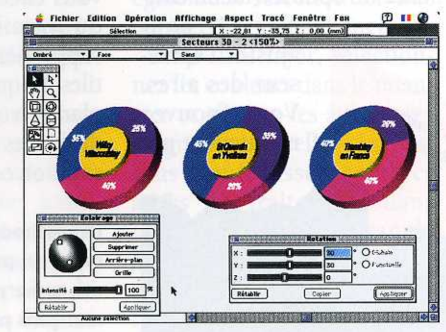




Le grapheur d'Illustrator réalise les 3 graphiques à secteurs de notre exemple à partir de la même feuille de données.



Après quelques modifications, les graphiques sont prêts à quitter Illustrator pour Dimensions.

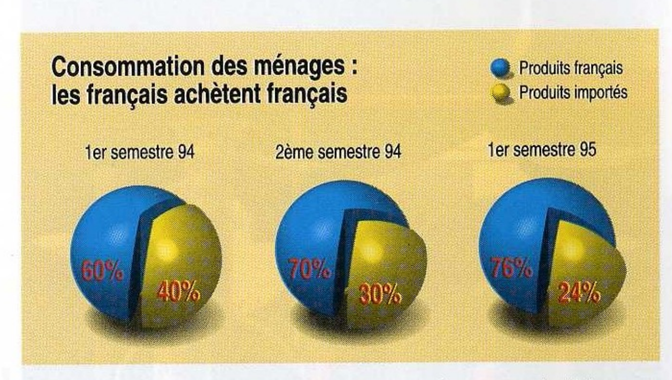


L'éclairage est un des éléments les plus importants pour la réussite de votre graphique de gestion.

on leur forme définitive, il reste à positionner les graphiques dans l'espace, à l'aide de la palette de rotation, et à régler l'éclairage. N'hésitez pas à placer plusieurs sources lumineuses. Une bonne solution consiste à positionner une source principale avec une valeur de 100 %, et une ou deux sources secondaires à 50 % ou 70 % pour déboucher les ombres. Une fois que le rendu ombré vous paraît satisfaisant, vous pouvez quitter Dimensions et passer à Illustrator pour la dernière étape.

Après avoir ouvert le document dans Illustrator, vérifiez les couleurs des surfaces principales des graphiques. Si vous avez correctement positionné vos éclairages dans Dimensions, les couleurs doivent être conformes aux couleurs de départ. Ceci dit, il est fréquent de trouver un petit pourcentage de noir dans la composition quadri des couleurs après export de Dimensions.

Les ombres sont composées d'un dégradé de formes entre deux ovales concentriques. Après la mise en place des ombres et du fond, il ne vous reste plus qu'à placer le titre du graphique et le texte des légendes.

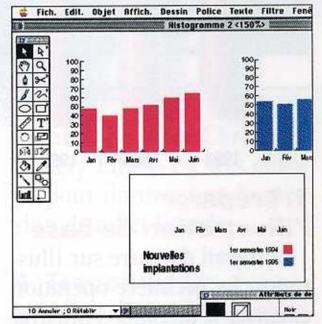


Voici un exemple ne nécessitant aucun grapheur. Le calcul des parts pour chaque secteur peut néanmoins être fait avec précision. Il reste que la nature même du graphique fera que les éventuelles erreurs d'arrondi seront bien souvent inaperçues.

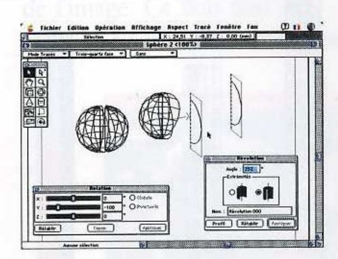
Les sphères

Nous démarrons dans Dimensions avec un document vierge. Affichez un plan 2D et dessinez un cercle. Supprimez-en la moitié à l'aide de l'outil ciseau, puis tracez un filet vertical au bord de l'arc de cercle et convertissez-le en guide. Il servira d'axe pour la rotation.

Dans la fenêtre principale, dupliquez l'arc de cercle à deux reprises afin d'avoir une base pour tracer les trois sphères. Celles-ci sont produites à l'aide de la fonction de révolution. Ici, vous devez indiquer une valeur en degrés. Rappelez-vous, il y a 360° dans un cercle. Donc, en multipliant vos pourcentages par 3,6 vous obtiendrez les valeurs équivalentes en degrés. Il sera ensuite nécessaire de positionner correctement les deux éléments de chaque sphère l'un par rapport à l'autre. Pour cela, placez-vous en visualisation « haut » et faites pivoter les éléments selon l'axe y, avec la palette de rotation.



L'outil Ciseaux permet de découper un tracé. C'est grâce à lui que l'on obtient notre arc de cercle.



Les fractions de sphères sont obtenues par révolution de plusieurs copies du tracé initial. N'hésitez pas à changer régulièrement de visualisation pour contrôler la position relative de chaque élément.

Une fois que les éléments sont en position et orientés à votre goût, il reste à les mettre en couleur et à les éclairer. Vous utiliserez pour cela les palettes *Propriétés de surface* et *Eclairage*. L'effet de réflexion est obtenu en travaillant les paramètres *Ambiance*, *Mate* et *Brillance*. Quant à l'éclairage, il a été réalisé avec une source principale à 100 % et une secondaire à 35 %, cette dernière étant responsable du reflet sur les secteurs jaune.

Les travaux de finition sont réalisés dans Illustrator. L'ombre sous chaque sphère est composée d'un dégradé de formes de quinze étapes entre deux ovales concentriques. L'ombre derrière les mini-sphères de la légende est une seule forme ovale avec un contour de 0,5 pt. La couleur de ce contour est un intermédiaire entre la couleur de la surface et celle de l'arrière-plan.

Les conseils d'un pro



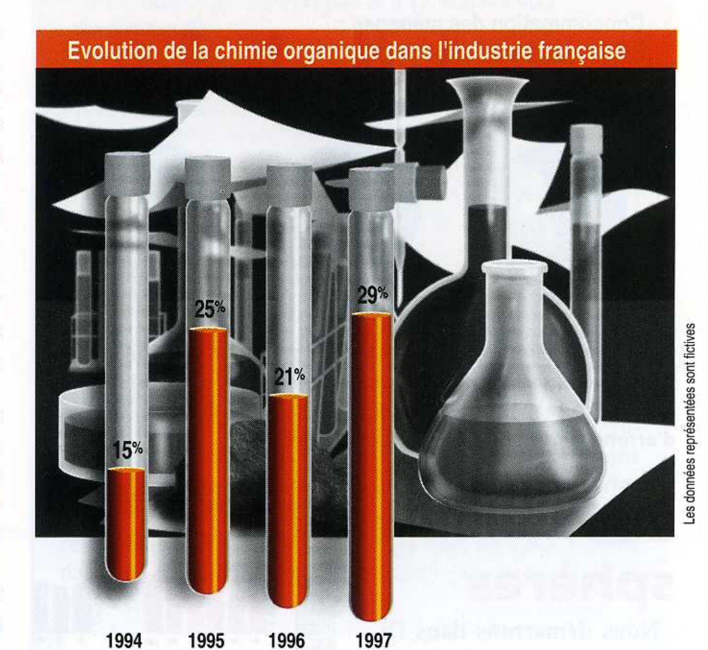

Comment associer *Illustrator* et *Photoshop* pour réaliser une infographie de haut niveau.

Le graphique détaillé ici par Didier Foissey, directeur artistique chez Idé, fait intervenir des éléments dessinés à l'aide d'Illustrator, puis travaillés en mode point dans Photoshop. Les effets que l'on peut ainsi obtenir compensent largement le poids du fichier bitmap que l'on doit alors gérer (compter 2,7 Mo pour une image de 10 cm de côté, en 150 dpi).

L'assemblage définitif des éléments bitmap (les tubes et l'image d'arrière-plan) et des éléments vectoriels (le contenu des tubes et les typos) est réalisé sur Illustrator.

Une telle approche permet de modifier très facilement les valeurs présentées, même en cas de correction de dernière minute.

Une illustration comme celle-ci demande environ quatre heures de travail à un graphiste ayant une bonne maîtrise des deux logiciels.

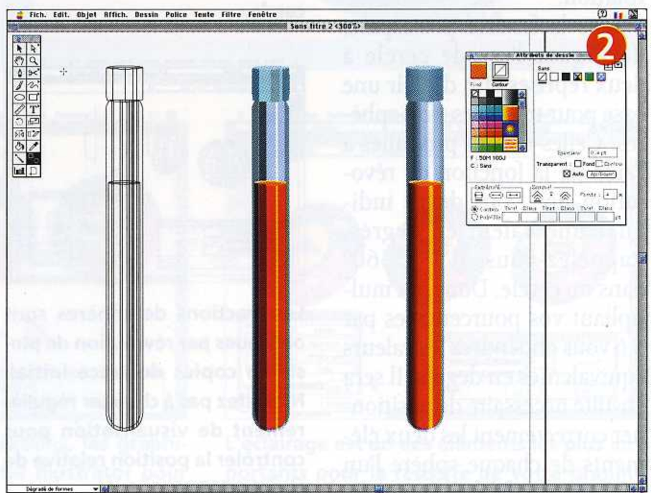


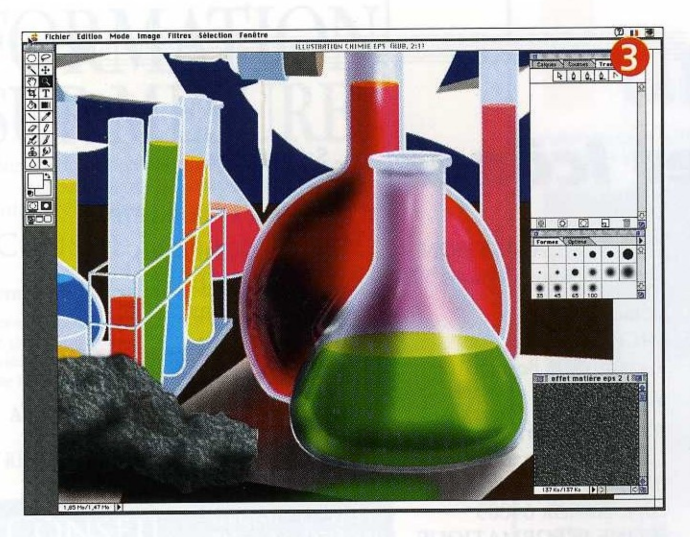
Les données représentées sont fictives

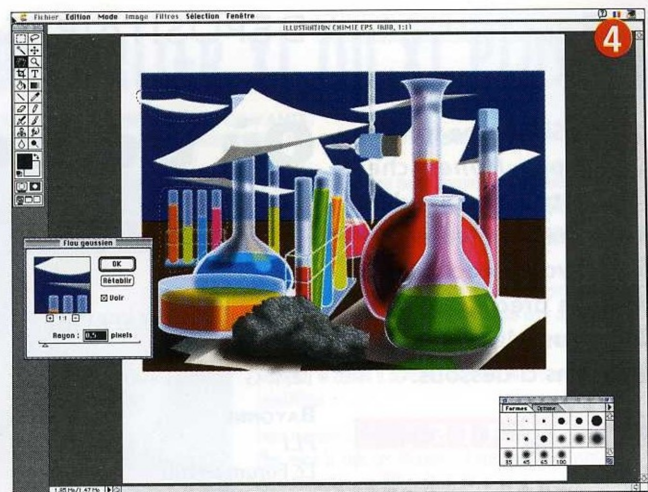
1. Préparer l'illustration de base

Le travail démarre sur Illustrator. La première opération consiste à dessiner l'illustration qui servira d'arrière-plan aux 4 tubes à essai schématisant les données étudiées. L'illustration doit rester simple, l'essentiel des effets étant réalisés plus tard dans Photoshop. On enregistrera 3 documents : un fichier Illustrator contenant juste l'intérieur co-









loré des tubes, et 2 fichiers EPS contenant respectivement les tubes et l'image d'arrière-plan.

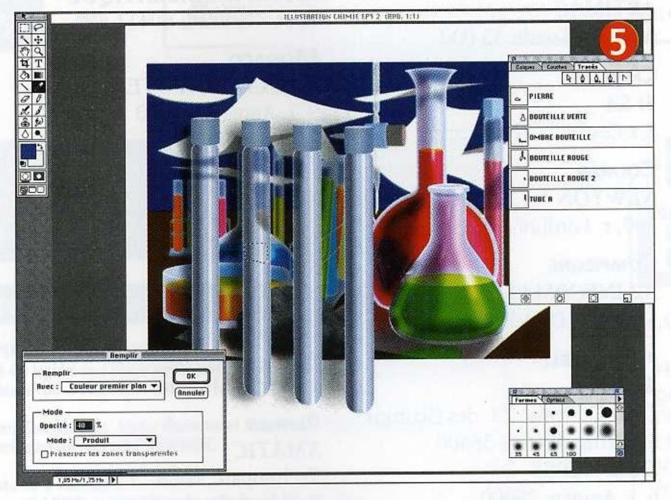
2. Dessiner les tubes

La réalisation des tubes ne fait pas appel au grapheur d'Illustrator. Étant donné le faible nombre de données à présenter et l'absence de quadrillage, il n'est pas nécessaire d'avoir une précision parfaite pour les hauteurs de liquide. La présence de valeurs chiffrées sur l'illustration finale compensera de légères irrégularités.

Pour obtenir un effet de reflet convaincant, on réalise des dégradés de forme entre plusieurs rectangles de couleur placés judicieusement sur le tube. Un masque fait tenir l'ensemble dans le périmètre du tube.

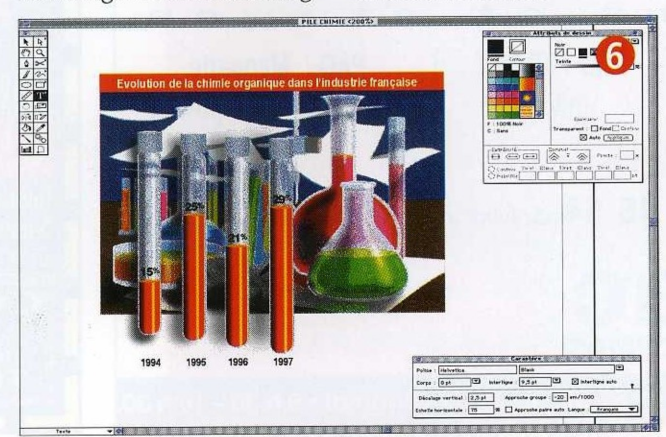
3. Passer en mode bitmap

Pour cela, nous ouvrons sur Photoshop le fichier EPS correspondant à l'image d'arrière-plan. Une résolution de 150 dpi est généralement suffisante si l'illustration n'est pas agrandie par la suite. Dans notre exemple, une texture a été appliquée sur la pierre, l'ombre ayant été dessinée avec l'aérographe. Les reflets sur les flacons ont été obtenus en dessinant des sélections que l'on éclaircit ou que l'on assombrit avec un contour progressif assez important (7 à 10 points). Le filtre *Chrome* de Gallery Effects est très efficace pour donner une impression de reflet liquide.



4. Travailler la profondeur de champ

Pour renforcer l'impression de volume, une des meilleurs méthodes consiste à simuler un flou sur certains éléments de l'image. Ce flou doit augmenter avec la distance des éléments. Pour obtenir cet effet, on dessine une sélection autour de tous les éléments à l'exception des éléments du premier plan, puis on applique un flou gaussien (ici aussi un contour progressif est nécessaire). Une seconde sélection autour des éléments jugés plus éloignés encore permettra d'accentuer l'effet.



5. Mettre les tubes en place

On commence par dessiner l'ombre des tubes. Pour cela, on réalise une sélection à partir du contour de l'un des tubes.

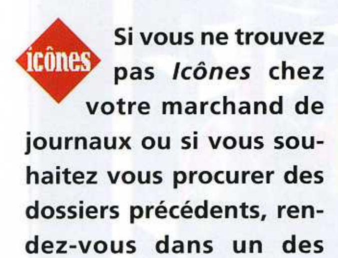
Cette sélection placée sur l'image d'arrière-plan est alors remplie en noir, avec une opacité plutôt élevée et un contour progressif. En diminuant l'opacité et en augmentant la valeur du contour progressif, on estompe l'ombre progressivement. Un fois que les ombres sont prêtes, il reste juste à placer les tubes.

Les effets de transparence sont obtenus en remplissant des sélections avec les couleurs d'arrière-plan.

6. Finaliser l'infographie

Pour cette dernière étape, nous revenons dans Illustrator. L'image réalisée sur Photoshop est importée en tant que document EPS sur une page vierge.

Le contenu des tubes à essai est positionné sur les tubes. Ici, une grande précision est nécessaire. Il reste alors juste à positionner un bandeau coloré pour le titre et, le cas échéant, des valeurs chiffrées ou un commentaire pour accompagner l'illustration. Il est à noter que cette étape d'assemblage peut également être accomplie directement sur le logiciel de mise en page.



Si vous ne trouvez pas *Icônes* chez votre marchand de journaux ou si vous souhaitez vous procurer des dossiers précédents, rendez-vous dans un des magasins ci-dessous.

Où trouver *Icônes*

PARIS

ARG
38, rue Milton 9ème
IMAGOL
72, Bd Raspail 6ème
IMAGOL
65-67, Bd Saint Germain 5ème
INFOTHEQUE
32, r. de Moscou 8ème
INTERNATIONAL COMPUTER
26, r. Renard 4ème

BOULOGNE
OLIG
88, Bd Jean Jaurès 92100

MONTROUGE
AURAMICA
47, av. Verdier 92120

DOM-TOM

NOUMÉA (Nelle CALÉDONIE)
SCGI
5, av. Paul Doumer 98500

PROVINCE

ANGERS
INFORMATIQUE SERVICE
ZA de l'Angevinière,
12, r. G. Mandel 49000

BAYONNE
PLI
Le Forum 64100

BORDEAUX
ARTIMAC
69, r. du Tondu 33 000

CHARTRES
4i SA
8, r. Coulombs ZI de Chartres 28000

COLMAR
NEWTON SA
180, r. Lordhof BP 1234, 68012

COMPIÈGNE
A2 INFORMATIQUE
1, r. de la Desserte 60200

• GRENOBLE
ALMA
15, r. G. Peirec Z.I. des Glairons
St Martin d'Hères 38400
DOM ALPES
6, r. Ampère 38000

• LILLE
PERIGEE
5 ter, bd Louis XIV 59000
PRINT ORGANISATION
1 et 3 Place aux Oignons 59800

LORIENT
MICROMAG
4, cours de la Bove 56100

• LYON
ALMA. Villeurbanne
109, bd Stalingrad 69100
BIMP
20, r. Servient 69003
ICONE INFORMATIQUE
46, r. Garibaldi 69411 6ème

MONACO
MEDIA COMPUTER
9, r. Aureglia 98000

MONTPELLIER
DETROIS SUD
189, av. du Vert Bois 34090

NICE
MCS
7, r. Dante 06000

ORLÉANS
AMC
13, r. des Minimes 45000

RENNES
XMATIC
Technoparc, Bât A. 3, av. des Peupliers Cesson Sévigné 35510

ROYAN
MICRO MEDIA
13 Crs de l'Europe 17200

STRASBOURG
CILEC
18, Quai St Nicolas 67000

VILLENEUVE D'ASCQ
MICROPUCE
91 Bd de Vamy 59650

BELGIQUE

BRUXELLES
ART'ICLES
241 Ch. de Boondaelsestw 1050

LIÈGE
ANAITIS
282 Bd d'Avroy B4000

WAVRE
JP HIGH TECH
1, square Rond Point Liberté 1300

SUISSE

ECLÉPENS
DELTA SYSTEM. BAR À MAC
5, r. du Village CH-1312

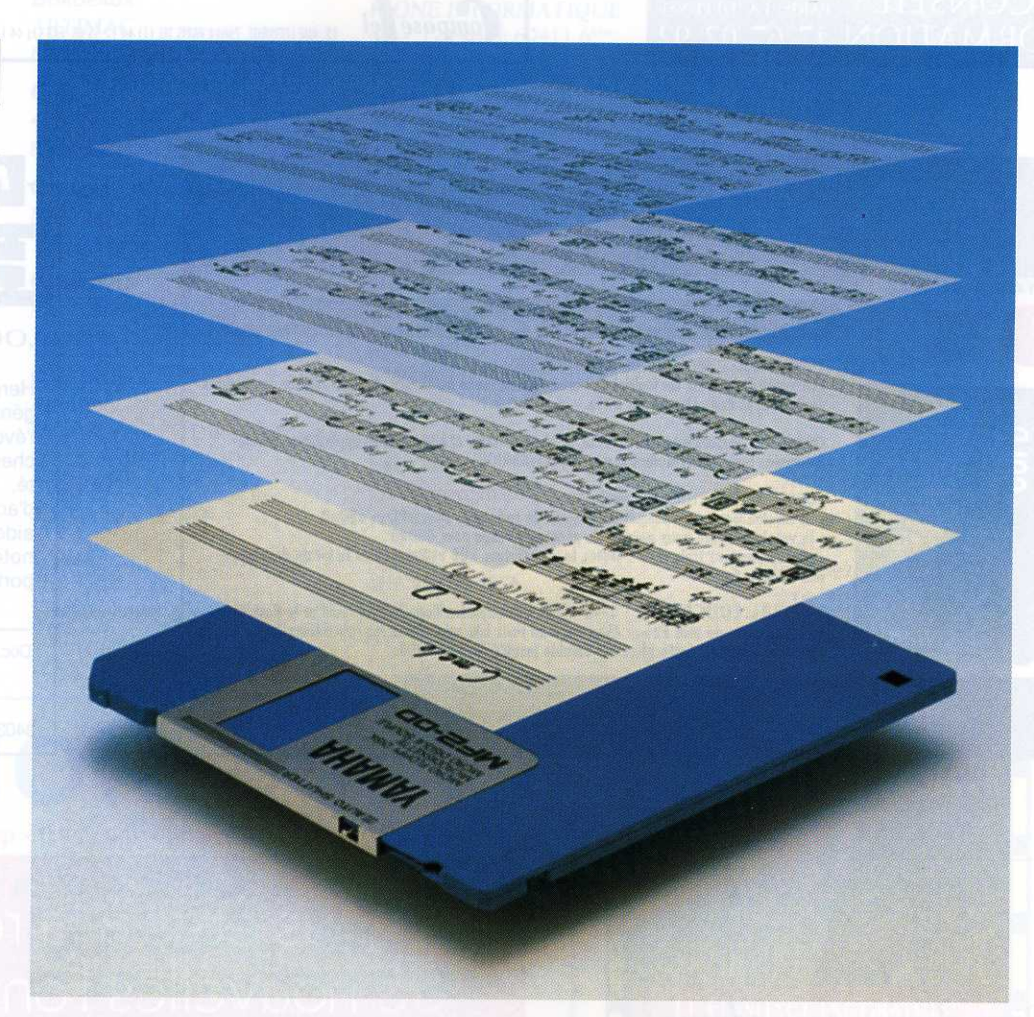
LAUSANNE
COMPUTER SHOP
Place Lariponne CH-1005

Revendeurs,
si vous souhaitez vous aussi figurer dans cette liste, appelez-nous au
20.70.54.90



La PAO musicale à votre portée

NoteWriter, Mosaic, Berlioz : trois éditeurs de partitions examinés par un professionnel de la gravure musicale.



Quels sont les points forts et les limites de trois parmi les principaux logiciels destinés à l'impression des partitions ?

NoteWriter

Sa conception originale en a fait un logiciel à part, situation qui perdure, NoteWriter 2.85 étant avant tout un logiciel « graphique » qui gère à merveille l'aléatoire, tant à l'horizontale qu'à la verticale. Tous les objets, qu'ils soient signes musicaux, dessins issus de la boîte à outils ou objets de bibliothèques sont libres de placement, ajustables et effaçables à volonté.

On débute par l'élaboration de la maquette dans laquelle on indique la dimension et le nombre de pages (jusqu'à 100), le nombre de portées ou de systèmes par page, le type d'accolade, l'armure de clef, etc. Bref tout ce dont on peut avoir besoin pour construire une partition.

Chaque page peut ensuite être redimensionnée individuellement et, à tout instant, il est possible d'ajouter, retrancher, modifier la longueur et l'emplacement des portées et des systèmes.

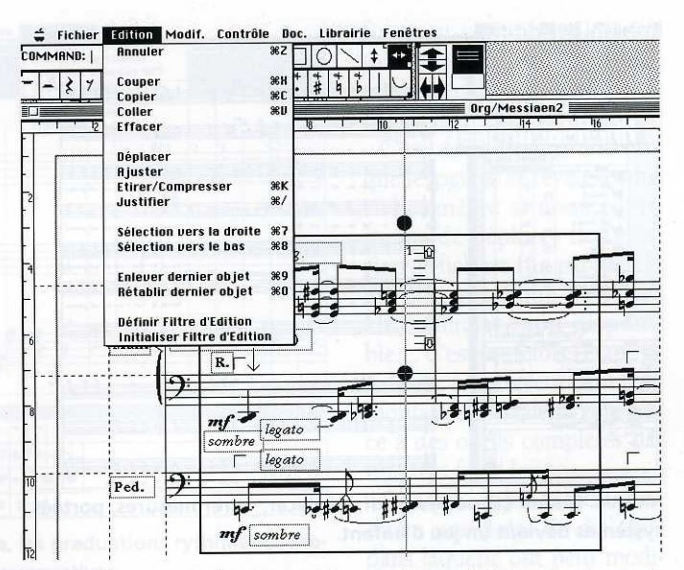
NoteWriter propose des règles en centimètre et surtout des repères annulatifs (palette *Command*, flèches verticale et horizontale) permettant de situer les objets avec une très grande précision.

Par contre, le logiciel ne compose qu'en corps 24 et ne possède pas de zoom, ce qui est parfois fatigant même avec un grand écran. L'impossibilité de changer de corps oblige également, dans le cas des transferts en EPS vers les logiciels de PAO, à des essais successifs pour déterminer la longueur exacte des portées à exporter, ce qui est parfois fastidieux.

La gravure musicale obéit à certaines règles de base : les espacements entre les notes ne sont pas, comme d'aucuns pourraient le penser, divisibles par deux. Si en musique une ronde égale deux blanches, sa valeur-papier n'équivaut pas à deux longueurs de blanche, ainsi de suite. C'est ici que le module de saisie intervient.

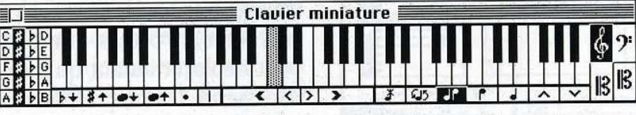
Cette sorte de traitement de texte place les signes musicaux idéalement et permet ensuite l'export vers un document NoteWriter dont le format s'inscrit dans *Saisie*. Attention toutefois aux altérations dans les accords qui risquent de se chevaucher et qu'il sera préférable de placer ultérieurement, manuellement, dans le document final.

Concernant l'exportation vers NoteWriter, les explications du manuel sont confuses et surtout incomplètes : l'utilisateur est toujours heureux d'apprendre qu'il est possible de faire telle ou telle chose, mais il aime savoir avec précision comment…

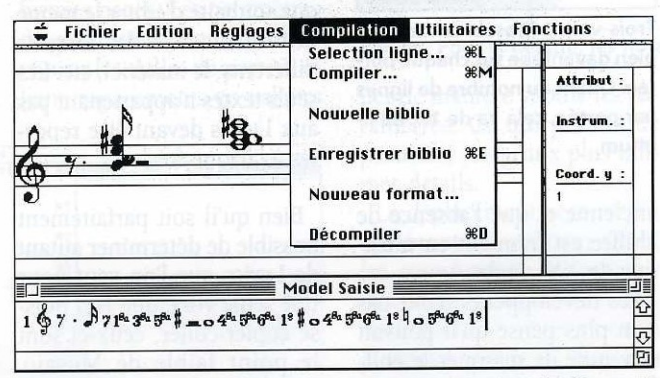


NoteWriter. Des règles, des guides, une barre d'alignement, autant d'astuces qui donnent bien du confort.

NoteWriter. Un clic dans l'objet souhaité, un clic sur la partition et le tour est joué.



NoteWriter. Symboles mystérieux pour un clavier sérieux et sonore.



NoteWriter. Un traitement de texte à exporter dans l'éditeur de partition.

Si l'utilisateur ne souhaite pas se servir de *Saisie*, le clavier miniature, la souris, le pavé numérique, le crantage, la barre d'alignement, QuicKeys et… l'intuition seront d'excellents alliés.

La palette d'objets semble pauvre à première vue mais les commandes-clavier indiquées dans le manuel sont faciles à mémoriser ; il existe en sus (menu *Fenêtres*) un tableau de commandes très riche dans lequel il suffit de cliquer sur l'objet souhaité pour le reporter sur le document. Notons au passage que, des trois applications passées au crible, NoteWriter est le seul à proposer les signes de quarts de tons que l'on rencontre fréquemment en musique contemporaine.

Tout signe ou objet peut être déplacé, réajusté à tout moment. L'utilisateur ayant la possibilité d'inverser, modifier, insérer. Il en va de même pour toute sélection d'objets qui peuvent être coupés, copiés, collés ailleurs : autre document, autre page, bibliothèque, etc.

NoteWriter est fourni avec des bibliothèques que l'on peut compléter à volonté mais on peut aussi en créer de nouvelles. Que mettre dans ces bibliothèques ? Des combinaisons de signes, des objets créés à l'aide des outils graphiques (carré, ovale, trait), du texte, des liaisons prédéfinies, etc.

Tout comme ses confrères, NoteWriter n'importe pas d'images provenant des logiciels vectoriels comme Illustrator ou FreeHand. Par contre, tout objet, portion d'objet peut, une fois sélectionné, s'exporter en EPS vers une bibliothèque existante, notamment celles d'XPress.

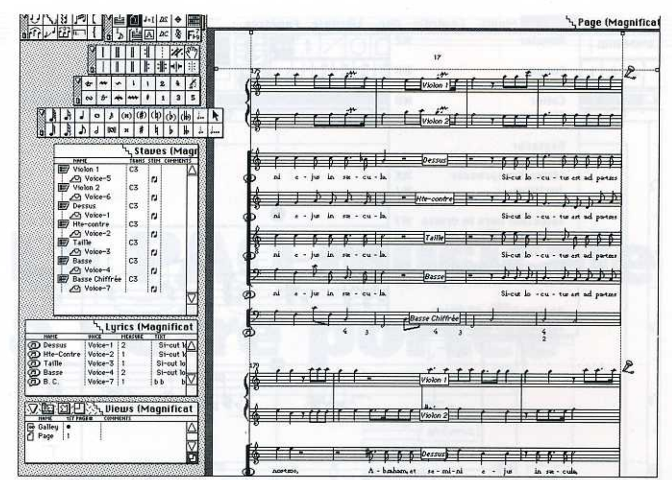
Mosaic

Si son ancêtre, *Professional-Composer*, s'est montré incapable de se conformer à certaines règles fondamentales de la gravure musicale, autant Mosaic 1.41 est souple et convivial.

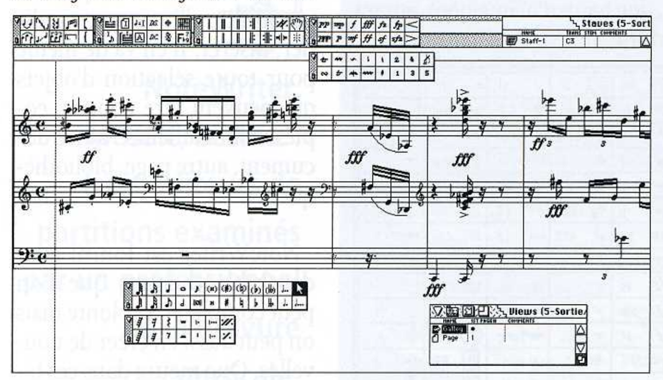
La prise en main est rapide, le manuel (en anglais, annoncé en français pour fin 95), très complet, aborde les problèmes en pas à pas.

Mosaic propose deux méthodes de saisie : l'une, classique, à la souris, par le choix des objets musicaux dans une palette, l'autre, beaucoup plus rapide, par la combinaison du clavier MIDI pour les hauteurs de notes et du clavier Mac pour les valeurs, sachant que l'on peut désactiver les fonctions *Auto Barline* et *Auto Beam* si l'on travaille sur des mesures aléatoires.

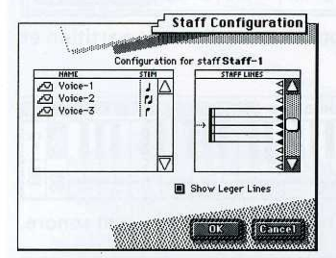
Pour bien travailler avec le logiciel, il vaut mieux commencer par déterminer le nombre de portées de la partition, sachant que l'on pourra toujours en rajouter (ou en supprimer) ultérieurement, les déplacer si l'on souhaite en modifier la hiérarchie, le nombre de voix par portée (toutes paramétrables) et, si nécessaire, les Lyrics (boîtes de texte pour les parties chantées).



Mosaic. Quand *Layout* est actif, déplacer, étirer mesures, portées, systèmes devient un jeu d'enfant.



Dans *Galley*, la saisie au kilomètre en voix par voix, avec ou sans MIDI, avec ou sans Zoom.



Trois voix ? Mosaic en accepte bien davantage sur chaque portée. Quant au nombre de lignes par portée, cela va de 1... ad libitum.

Étape suivante : les clés. Mosaic sait écrire en clé de Sol première, ce qui est commode lorsqu'on transcrit du violon français baroque, voire en clé d'Ut cinquième. Vous lui demanderez ensuite de transposer dans la clé que vous souhaitez et il le fera très gentiment sans se tromper. Il transpose d'ailleurs tout ce que vous voulez et le fait très bien.

Par contre, Mosaic ne sait pas introduire le mètre unique du type 3, voire l'absence de mètre, ce qui est fâcheux si l'on considère que le chiffre seul est très usité en musique ancienne et que l'absence de chiffre est fréquent en musique du XXe siècle.

Les développeurs n'ont pas non plus pensé qu'il pouvait être utile de masquer le chiffre attaché aux Tuplets (triolets, etc.) lorsqu'il y en a beaucoup dans une partition. Il faut alors écrire en valeurs normales et introduire aux autres voix des silences invisibles pour l'ajustage vertical.

Mosaic n'est pas en mesure de lier des notes par-dessus la barre de mesure, ce qui interdit la transcription de certains textes exigeant cette particularités.

C'est dans *PageView* que se fait la mise en page : choix du format, de l'espacement entre les portées, de la taille de ces dernières, sachant que l'on peut, sur une même page, obtenir plusieurs tailles de portées, ce qui est très pratique lorsqu'on doit par exemple prévoir un guidon. Ensuite, on sélectionne dans la mini-fenêtre *Staves* les portées que l'on veut reporter sur la page (et les suivantes). Portées que l'on peut déplacer autant qu'il est nécessaire. Il sera possible en créant autant de *PageViews* que souhaité d'éditer le même document dans des formats différents, le matériel, etc. Les seuls textes n'appartenant pas aux Lyrics devant être reportés à chaque fois.

Bien qu'il soit parfaitement possible de déterminer autant de Lyrics que l'on veut pour une seule voix, que l'on puisse copier-coller, ceux-ci sont le point faible de Mosaic. D'abord parce qu'il y a impossibilité de placer un texte entre deux notes, mais surtout parce que l'application devient alors d'une lenteur irritante.

Malgré cette réserve, quelques autres fonctions rendent Mosaic très agréable à utiliser : le multifenêtrage, le copier-coller d'un document à l'autre, l'agencement des espaces suivant des algorithmes subtils. La fonction *Scale* permet d'entrer tous types de symboles à l'échelle souhaitée.

Mosaic dispose aussi d'une fonction Zoom qui va de 20 % à 800 %.

Berlioz

Berlioz 1.9.4 se compose de quatre parties distinctes : Saisie, Découpage, Berlioz Gravure et util_partie.

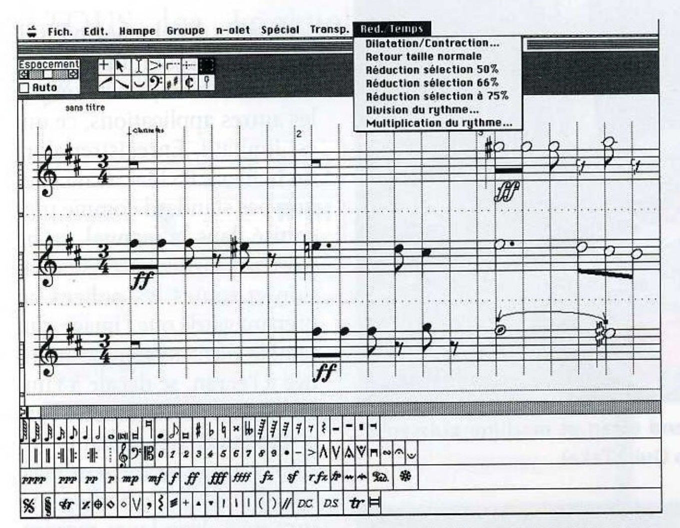
Comme son nom l'indique, *Saisie* s'utilise pour la saisie au kilomètre qui s'effectue partie par partie, chaque partie pouvant contenir plusieurs portées.

Si le futur document doit comporter une partie chantée, il est impératif, lors de la définition des nouvelles parties, d'indiquer si l'une d'entre elles comporte une ligne de texte. En cas d'oubli, hélas, l'utilisateur ayant terminé sa saisie ne pourra réparer son omission. De même, il est conseillé de ne pas se tromper dans l'ordre des parties, le déplacement hiérarchique relevant de l'acrobatie.

La saisie peut se faire de trois manières : en pas à pas à la souris, voix par voix ou via le clavier MIDI. Ce dernier n'est pas forcément la solution la plus rapide car les notes altérées n'apparaissent pas obligatoirement où on le souhaite et, contrairement à Mosaic, Berlioz ne sait pas reconstituer une enharmonique.

La saisie manuelle, qui se fait sans considération de mesure, dans l'ordre souhaité, est en fin de compte plus pratique. La saisie s'écrit en corps 36 non réductible, de sorte que l'écran est vite encombré.

Chaque symbole posé produit une graduation qui servira de point d'ancrage aux enrichissements. Mais il faudra bien prendre de soin de les



Berlioz. Dans la fenêtre de Saisie, les graduations rythmiques modifiables en cas de « chaises » intempestives.

supprimer en cas d'erreur sous peine d'être confronté à des aberrations rythmiques lors de la génération des pages.

Classique jusqu'ici, *Saisie* se montre fin dans le traitement des abréviations : valeurs de notes ne correspondant pas à leur durée, liens entre rondes et blanches, n-olets complexes.

On remarquera encore, dans le menu *Spécial*, les notes blanches si chères à la musique française du XVII[e] siècle et, dans la palette de symboles, les double-rondes carrées à hampe. Ces petits détails font de Berlioz un logiciel attachant malgré les agacements causés par l'interface.

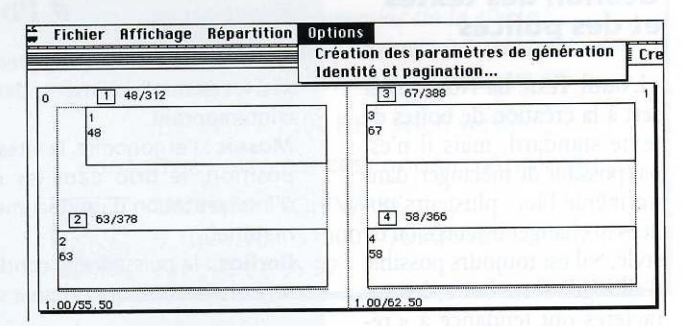
Il faut noter aussi le nombre foisonnant de fichiers créés par *Saisie* sur le disque dur, un par partie et un supplémentaire (.bak) par partie lors de chaque sauvegarde ! Pour s'y retrouver : une rigueur sans faille, une mémoire d'éléphant ou une aide sur le papier. Dans la même veine, *Découpage* va lui aussi générer plusieurs fichiers : collection (coll), mise en page (mep), paramètres (par) et enfin page. C'est ici que se déterminent le format des pages, les marges, les tailles de portées et corps de textes, les « tournes », etc.

Frustrant parce que fournissant des données statistiques et non un aperçu façon chemin de fer, *Découpage* ne laisse place ni à l'intuition ni à la rétroaction, même s'il est possible d'ajouter/supprimer un système, déplacer des mesures, etc. avant de générer les futures pages. Les paramètres de génération permettront de choisir les tailles de portées et leurs espacements en valeurs fixes ou variables. Lorsque tout cela aura été déterminé, on procédera à la génération des pages.

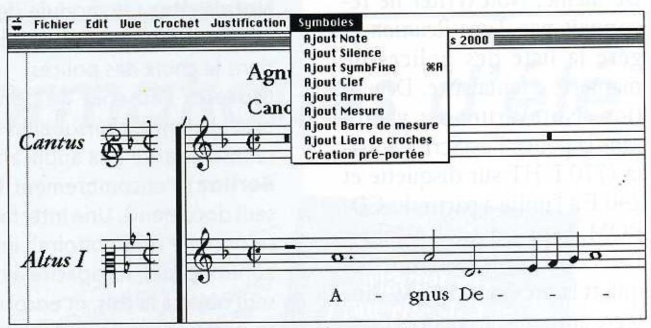
Berlioz. Il peut le faire : comprimer des valeurs et lier ce qui ne peut pas l'être.

C'est dans *Berlioz Gravure* que le logiciel se révèle le plus riche, même si nous continuons de déplorer la profusion de fichiers (un par page !) et l'absence d'une fonction-clé : *Annuler*, non disponible… C'est toutefois l'étape finale, là où le graveur peut faire montre de son talent, cela grâce à des outils complétés par une très forte loupe.

Chaque objet sélectionné ouvre une boîte de dialogue dans laquelle ont peut modifier de manière subtile les paramètres. Ce qui permet de peaufiner jusqu'aux plus infimes détails.



Berlioz. Quelque peu ésotérique, le module *Découpage*.



Berlioz. Pour la beauté, les notations anciennes…

Le déplacement vertical des portées et des systèmes (dont les coordonnées se trouvent en bas de l'écran, en X, Y mm, seuls points de repères) s'avère délicat même s'il est possible (Commande-H) de justifier en hauteur selon des critères qui ne sont pas nécessairement ceux de l'utilisateur. Plus compliqué, le déplacement de systèmes (non pas de mesures, elles ont été verrouillées dans Découpage) de page à page.

Facile, en revanche, Berlioz propose la création d'une pré-portée, plusieurs modèles de crochets, la modification des espaces par le recalcul des graduations créées dans Saisie, etc. Mais surtout, il y a dans la police BerliozFont des caractères qui n'existent qu'ici, caractères des anciennes casses en bois des imprimeurs français et vénitiens, caractères bien précieux lorsqu'on réalise de la musique ancienne. Les symboles placés dans *Saisie* ont généré chacun une graduation ; on supprime ici ces symboles, on les remplace sur les graduations existantes par du texte en police Berlioz. Si cela a été long et le montant de la facture élevé (au temps passé, tout le monde avait compris), la récompense est là, tant le résultat se révèle magnifique.

L'orchestre et son matériel

Si NoteWriter autorise la confection de documents complexes, il est, de par sa conception même, moins bien

placé que ses rivaux pour l'extraction de matériel à partir d'une partition d'orchestre. C'est un domaine dans lequel Mosaic dépasse ses concurrents puisqu'il est possible, à partir du document de base, de créer des gabarits, des parties séparées, des ensembles de parties, etc.

Dans Berlioz, c'est le module util_partie qui sera utilisé pour ce travail ; souhaitons que les explications d'un prochain manuel rendent les manipulations, extrêmement délicates, un peu moins problématiques.

Gestion des textes et des polices

L'outil *Texte* de NoteWriter sert à la création de boîtes de texte standard, mais il n'est pas possible de mélanger, dans un même bloc, plusieurs polices ni changer de corps ou de style. S'il est toujours possible d'allonger cette boîte, les caractères ont tendance à « rétrécir » un peu à l'impression. De même, NoteWriter ne reconnaît pas *Type Reunion* et gère la liste des polices de manière... fantaisiste. Déception, NoteWriter est vendu sans la police PostScript Sonata (770 F HT sur disquette et 240 F à l'unité à partir du CD-ROM Type on Call Adobe). Par contre, Mosaic, qui requiert la présence d'ATM, l'intègre ainsi que les polices *Fret-Board* et *Mosaic* qui traitent les enrichissements. Il est le seul à savoir traiter dans un même bloc de texte (ou Lyric) des polices aux styles et aux corps différents.

Ni Mosaic ni NoteWriter ne possèdent dans leurs palettes la fameuse double-ronde carrée, bien belle pourtant.

Il sera sans doute utile de ne pas faire côtoyer la police Sonata d'origine avec la police Sonata Plain, version déboguée de l'Adobe Sonata par les techniciens de Berlioz car en mode texte, elles prennent toutes deux le nom de Sonata regular ; alors question, laquelle est laquelle ?



Clavier MIDI, clavier étendu, grand écran et machine puissante : les bons outils du graveur (Photo QuickTake).

Pour

NoteWriter : les qualités graphiques, les tableaux complexes, les exemples à insérer dans des ouvrages littéraires, le contemporain.

Mosaic : l'ergonomie, la vitesse de saisie au MIDI, la transposition, le brio dans les modifications, la diversité d'interprétation d'un document de saisie, l'extraction du matériel.

Berlioz : la puissance, à condition de savoir comment faire, et la beauté, quand on a su comment faire.

♭ Contre ♭

NoteWriter : le module de saisie, pas très pratique, l'absence de zoom, l'absence de la police Sonata, la pauvreté dans le choix des polices.

Mosaic : l'absence de boîte à outils pour les dessins de base, la lenteur lorsque les Lyrics sont actifs, une ouverture insuffisante aux applications de PAO.

Berlioz : l'encombrement (une forêt de fichiers pour un seul document). Une interface peu Macintosh : pas de clause *Annuler* (rédhibitoire), impossibilité de copier-coller des zones (Saisie), incapacité à copier-coller autre chose qu'un seul objet à la fois, et encore à condition que cet objet fasse partie du système ! (Gravure). Touche *Delete* inactive, fonction *Fermer* inactive, bouton *OK* parfois inaccessible par la touche *Entrée*, pas de palettes flottantes, des boîtes de dialogues sibyllines pour le non-initié sans le manuel de référence (qui devrait paraître sous peu, nous a-t-on promis), etc. Dommage pour un logiciel qui possède par ailleurs tant de qualités.

Gestion des images

Les applications comme XPress, PageMaker et Word lisent les EPS générés par NoteWriter. Il faut se méfier cependant : si du texte comporte des caractères accentués et des chiffres, ces derniers disparaissent à l'impression et au flashage. Pour résoudre ce problème, créez un fichier EPS Mac avec téléchargement de toutes les polices. La version 2.85 qui vient de paraître ne corrige pas encore ce défaut.

Mosaic a développé un PICT graphique reconnu par Word et FrameMaker, mais non par les autres applications, ce qui est limitatif. Enregistrer alors un fichier EPS Mac avancé (et non pas standard comme préconisé dans le manuel, ça ne marche pas) avec prévisualisation et toutes les polices en prenant garde que l'image, qui semble correctement positionnée à l'écran, se décale à l'impression d'un centimètre vers la gauche et vers le haut.

Il n'y aura pas d'erreur avec les EPS issus de Berlioz qui sont déjà dans leurs marges, mais il est conseillé à ceux qui travaillent sous système 7.0 ou 7.1 de télécharger les polices.

Configuration requise et mémoire

NoteWriter, léger sur le disque dur, est peu gourmand en mémoire. Mosaic ne pèse qu'un 1,2 Mo mais il n'est pas inutile de lui allouer de la mémoire si vous en disposez : cela le rendra beaucoup plus rapide et surtout, c'est indispensable si vous devez utiliser souvent les Lyrics. Berlioz, lui non plus, ne grève pas l'espace mémoire pour 800 Ko tout compris d'espace-disque.

Un Mac 68020 avec 8 Mo de mémoire vive est le minimum tout comme est opportun le noyau de base du système 7.5 et le driver d'impression 8.1.

Il faut remarquer qu'aucun des trois logiciels ne tire parti de fonctions aussi précieuse que le *Publier/s'abonner* et les scripts.

Lequel choisir ?

Mosaic (3 000 F TTC environ avec FreeMIDI) est assez convivial pour être abordé par un amateur. NoteWriter (environ 4 000 F TTC) demande déjà d'autres compétences, tandis que Berlioz (environ 4 500 F TTC) s'adresse à des professionnels confirmés.

Nanon BERTRAND

Les ailes du plaisir

Onze simulateurs de vol dans le collimateur.













La simulation… quel euphémisme ! Demandez donc à ceux qui sortent d'un simulateur d'Air Inter, destiné à tester le collimateur tête haute de Sextant Avionique, pour atterrir en toute sécurité par visibilité dégradée, ou encore à un Macmaniaque après trois heures passées à manier le manche à balai de son logiciel F-18 Hornet, et vous verrez.

Ces gens-là n'ont pas l'impression de simuler la sueur sur la paume des mains, les frayeurs provoquées par une masse d'air ou le stress provoqué par une manipulation malencontreuse («j'ai sorti les flaps trop tôt ! »). Non, la simulation, c'est l'antichambre de la réalité.

Vols de nuit

Dans la notion même de simulation, il y a une pédagogie de l'apprentissage de la conduite de l'engin volant ou flottant qui outrepasse la simple notion de jeu. Pratiquer un logiciel de simulation, c'est avant tout rêver d'être à la place d'un commandant de bord, d'un pilote de chasse ou d'un capitaine de sous-marin, sans avoir à attendre dix années de formation. Bref, la simulation, c'est l'apprentissage sans les risques (on ne crashe que des images virtuelles, pas du matériel), sans les coûts faramineux d'heures de vol (pour 400 F environ vous pilotez autant de fois qu'il vous plaît), mais pas sans l'émotion : le soir venu, seul aux commandes de votre… ordinateur, vous pouvez franchement vous croire à l'intérieur d'un cockpit ou sur une passerelle de commandement.

Autre particularité des jeux de simulation : au contraire des jeux traditionnels (casse-briques, flippers, etc.), on y passe des heures, sinon des nuits entières. Par souci de bien faire, de recommencer une mission ratée, de voler mieux, ou plonger plus profond encore, ou de mieux éviter les embûches.

Il est évident que ce ne sont pas les plus jeunes qui s'y adonnent. Il y a bien trop de choses à apprendre (des claviers entiers, le plus souvent, mais aussi des manuels de plusieurs centaines de pages à lire), et les scènes de bagarre ne sont pas toujours au rendez-vous (à quand une simulation de planeur ?).

Pas étonnant que les logiciels deviennent aussi sophistiqués. On ne dessine pas un cockpit de F-117 en lui donnant l'allure d'une planche de bord de Chevrolet Corvette. On ne badine pas avec des virages à plat : un Grumman F-14 Tomcat, ce n'est pas une Citroën Xantia ! Mais à ce rythme, il faudra bientôt un PowerPC muni d'au moins 16 mégas de RAM comme station familiale pour gérer ces logiciels qui sortent désormais non plus sur disquette mais directement en CD-ROM.

L'utilisateur de jeu de simulation appartient bien à une espèce spéciale. Voyons maintenant ce dont il se nourrit…

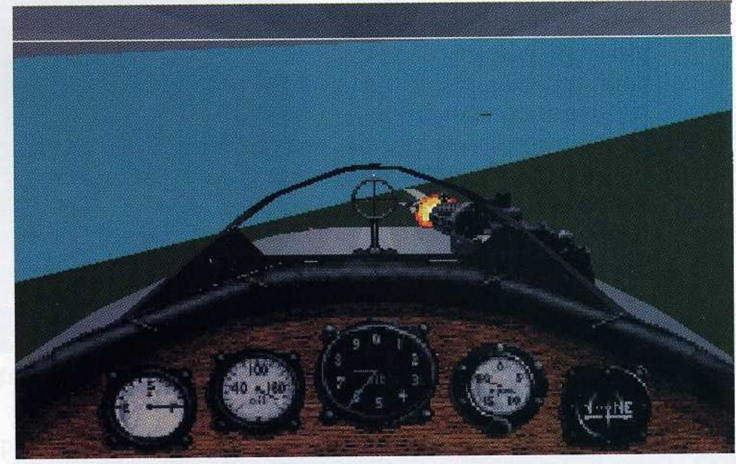
Red Baron : Manfred et les vieux coucous

Honneur au plus ancien, Red Baron, édité par Dynamix. Si l'on préfère les biplans aux jets, si l'on est plus proche du vol à voile que des records à la Chuck Yeager, bref si l'on désire voler à la pépère, Red Baron n'est pas encore totalement dépassé, malgré son grand âge et sa provenance PC affirmée. Des défauts patents (petit écran, animations saccadées, quasi-inexistance du décor : nuages polyédriques, soleil réduit à un gros disque jaune) n'entament en rien sa jouabilité légendaire.

On savoure les vitesses de l'époque, les décrochages quand on glisse un peu trop sur l'aile, en virage serré, les attaques de Zeppelin, sortes de gros paquebots du ciel gonflés à l'hydrogène (quelles explosions !), en zigzaguant entre les nuages (une option de météo peut être activée au démarrage), les montées à la verticale, au risque de perdre conscience (faute d'oxygène, à l'époque, il n'y a pas plus de masque que de parachute !).

Red Baron propose un bon nombre de variétés d'utilisation, puisqu'on peut choisir les combats en solitaire, dans un duel plus fratricide que la chevalerie des airs qui existait encore à cette époque, ou des missions à plusieurs, où votre équipier (vos équipiers, on peut aller jusqu'à quatre) vous accompagne pour vous devancer, vous défendre ou vous montrer ce qu'il ne faut pas faire.

La réalisation de l'interface est soignée, puisqu'on y trouve des effets de relief un peu partout dans les zones de dialogue. Les cockpits, eux, sont somptueux : planche de bord en bois, bourrelé de cuir autour du puits du fuselage, compte tour, altimètre (en cuivre ?), goniomètre, et mitrailleuse, jumelée ou non (seule, elle est décalée, on s'y fait difficilement, heureusement que le viseur, lui, n'est pas excentré !). Le champ de vision est lui plus limité, puisqu'on se retrouve coincé le plus souvent entre les deux imposantes mitrailleuses qui tirent dans l'axe de l'hélice et l'intrados de l'aile supérieure,



Le cockpit fort succinct de Red Baron respecte néanmoins l'histoire : à l'époque, il n'y avait rien de plus à bord (même pas de parachute !).

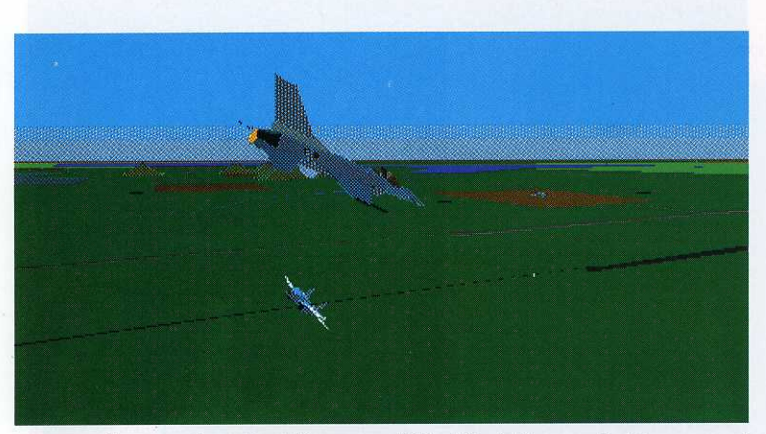


La mitrailleuse-cinéma de Red Baron, anachronique, permet de revoir le vol sous plusieurs angles (boutons en losange).

qui empêche de voir ce qui arrive par le dessus. Ce qui réduit encore la fenêtre de contrôle, qui fait environ 6 cm sur 10 sur un 12 pouces. C'est très petit, mais ça marche au moins sur ce genre d'écran, ce qui n'est pas le cas des confrères, qui nécessitent tous un 13 pouces.

Une trentaine de modèles d'avions, présentés dans une expo statique (on peut néanmoins en faire le tour ou zoomer), une quinzaine de héros pour adversaires, une quarantaine de missions différentes, un mode Replay efficace (on peut y sélectionner une vue du cockpit mais aussi de l'extérieur) font de Red Baron un logiciel au demeurant plutôt sympathique. Un débutant appréciera son « vol instantané » : chez le Baron Rouge, on est tout de suite en l'air, sans avoir à faire chauffer le moteur au décollage. Ses vitesses limitées (au badin, on doit être à 200 km/h manette des gaz à fond !) permettent de mieux gérer l'adversité (le temps que l'ennemi arrive, on peut se préparer à le recevoir).

Bref, un logiciel vétéran pour voler à la Jean Salis, le fou volant qui, à La Ferté, près de Paris, s'était mis en tête de faire revoler le Blériot IX, ou autres Farman. Son fils entretien la flamme. En ce moment, il prépare le vol d'un Yak 9 russe. La nostalgie à parfois du bon, non ?



Interception d'un Mig par un F-16, début d'un combat tournoyant avec Falcon.



Le cockpit de Falcon, quoique dépouillé, offre un nombre conséquent d'options. A gauche du viseur tête haute (HUD), tir d'un missile Sidewinder.

Falcon : version 2.0 sur Mac, 3.0 sur PC

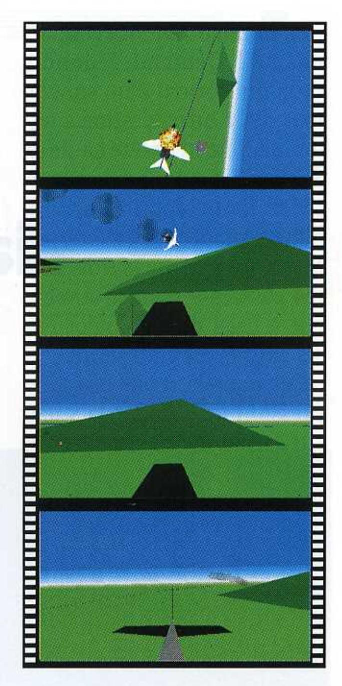
Rescapé de la période noir & blanc, Falcon est passé tardivement à la couleur sur Mac alors que d'excellentes versions fonctionnaient sur Atari, par exemple.

Le logiciel n'y a pas perdu ses capacités originelles, à savoir un grand réalisme de vol (la manette en forme de joystick qui a remplacé le manche à balai est du genre chatouilleuse), une préparation rigoureuse des missions, avec cartographie et choix de l'armement adéquat. Seul son affichage écran pêche aujourd'hui (16 couleurs, c'est un peu... peu), surtout si on le compare à sa version 3.0 PC, arrivée aujourd'hui au sommet.

Né de l'après guerre du Viet-Nam, qui avait révélé que les petits avions maniables étaient bien plus performants que les gros balourds type Thunderchief ou Phantom, cet avion d'à peine dix mètres d'envergure et de sept tonnes à vide a été le premier a proposer les commandes tout électriques et le cockpit-bulle, avec siège du pilote orientable (pour mieux absorber les « G »), deux caractéristiques qui l'orientent vers le combat aérien pur.

Le soft ne trahit pas cette propension, dans le sens où la maniabilité est bien rendue (on « chatouille » le « stick » plus qu'on ne pilote). Si on y ajoute un très bon rendu des capacités radar, avec indication dans le viseur tête haute (HUD) de « l'accrochage » ou non des cibles, on obtient un soft un peu dépassé, certes, mais qui demeure très jouable, surtout sur les petites configurations. Comme s'il avait bien traversé l'évolution des machines et leur montée en puissance.

Seules ombres au tableau, les sons, qui paraissent bien rustiques, avec cette voix synthétique annonçant « Caution » sur un ton plaintif sinon désespérant, mais c'était déjà le cas sur Atari... en 88 !



Séquence d'attaque victorieuse d'un Phantom par un Yak-9 de la guerre de Corée : avec oncle Chuck, tout est possible !

C.Y. Air Combat : les belles histoires de l'Oncle Chuck

Avec Chuck Yeager, les choses sérieuses commencent. Le manuel déjà, chef d'œuvre du genre : si vous voulez vraiment apprendre à piloter un avion de chasse, il suffit de le compulser attentivement. Comment dégager (à droite !) après avoir largué ses bombes, jouer au yo-yo, en plongeant derrière l'ennemi dans un virage amorcé à l'intérieur, afin d'allonger la course, et se retrouver juste derrière lui pour le mitrailler, éviter les pertes de vitesse, distinguer au plus vite un « ami » («friendly ») d'un ennemi («bogey »), attaquer un Messerschmitt 262 avec un P51 Mustang qui lui rend plus de 150 km/h de vitesse de pointe, bref c'est Chuck qu'il vous faut.

En réalité, c'est un de ceux où l'on a le plus envie de remettre ça, surtout que parfois les options qui se mélangent



Replay de Chuck Yeager's Air Combat : cette fois-ci, c'est le Yak qui se fait descendre par un Mustang.

peuvent devenir rigolotes : attaquer des Focke-Wulf avec un Phantom de la guerre du Viet-Nam, c'est possible grâce à la magie de Chuck, qui, en vieux routier du ciel (13 victoires, dont une sur un Me 262) s'est dit que les avions sur ordinateur, ça doit pouvoir faire des trucs impossibles en réalité. On peut tout lui demander, en fait : d'apprendre à décoller ou à atterrir, alors qu'au départ c'est un peu comme Red Baron, on vole illico. Mais ce qui sidère, c'est le degré de réalisme qu'a tenu à imposer le vieux renard des cieux : un Mig 15, ça a toujours eu la réputation d'être un fer à repasser volant, qui part à droite insensiblement, une sorte de vice de construction. Et bien essayez, vous verrez : manche au centre, voilà votre machine qui glisse sur son aile droite… 800 Migs abattus contre 88 Sabre, c'est le score à la fin de la guerre de Corée…

Ça donne envie de bûcher, pour égaler celui qui est l'étoffe même du héros, en lisant avec délice les 180 pages du manuel. Y'a intérêt, car la protection logicielle y réside : à plusieurs reprises, tonton Chuck vous demandera quelle est l'envergure d'un Mig 21, la vitesse maxi d'un Yak 9 ou autre savoir avionnesque encyclopédique. L'écran principal est plus que joli, le cockpit est large, les manettes nombreuses (18 sur un Phantom) et les raccourcis-clavier correspondants tout aussi difficiles à retenir de prime-abord. Heureusement, le manuel vient à votre secours : B, c'est pour les freins, mais aérofreins, pas les freins pour les roues, les parenthèses, c'est pour sélectionner les armes, F2 pour regarder derrière, etc. Bon au début, c'est lassant. Mais très vite le plaisir prend le dessus, et on se retrouve à faire machinalement tous les raccourcis. Compter quand même un bon trois semaines, en jouant tous les soirs d'affilée… On ne devient pas un héros du jour au lendemain, que je sache !

Le vol est souple, très souple, avec un bon joystick type MouseStick II (lire le test comparatif dans notre n°46), ça devient vite un régal que de chasser le Messer à bord du P51, l'avion qui a fait de Chuck un héros de la seconde guerre mondiale avant de devenir le premier à passer le mur du son sur le Bell X-1. Puis de refuser de devenir cosmonaute, ces singes-volants, comme le montre si bien le film *L'Etoffe des héros* de Philip Kaufman de 1984, tiré du roman de Tom Wolfe. Avec la guerre de Corée, puis du Viet-Nam apparaissent les missiles, qui modifient quel peu les lois du genre : il faut « accrocher » au radar sa cible, puis tirer, et penser surtout à jeter régulièrement des leurres (flares) afin de ne pas s'en prendre un dans le tuyau à post-combustion. Pilote de Sabre ou de Phantom F4, vous ferez attention désormais à la distance qui vous sépare de votre adversaire du jour, en faisant Majuscule 3, où Chuck en personne vous annoncera cette distance.

Une fois votre mission effectuée (attention au retour, aidez-vous de votre radar pour retrouver la base), vous pourrez regarder vos exploits grâce à votre mitrailleuse télé-cinéma, le logiciel présentant la particularité de remontrer les scènes sous plusieurs angles de vue, y compris celui de votre adversaire. C'est idéal pour apprendre comment ne pas se laisser avoir !

Au total, la variété des missions, le vol réaliste et la très bonne jouabilité (à plusieurs niveaux, du débutant au chevronné), sur des machines pas trop gourmandes (il fonctionne très bien à partir du LC muni d'un écran 13 pouces) font de Chuck Yeager Air Combat un must.

Hellcats : pour apprendre à compter les Zéros

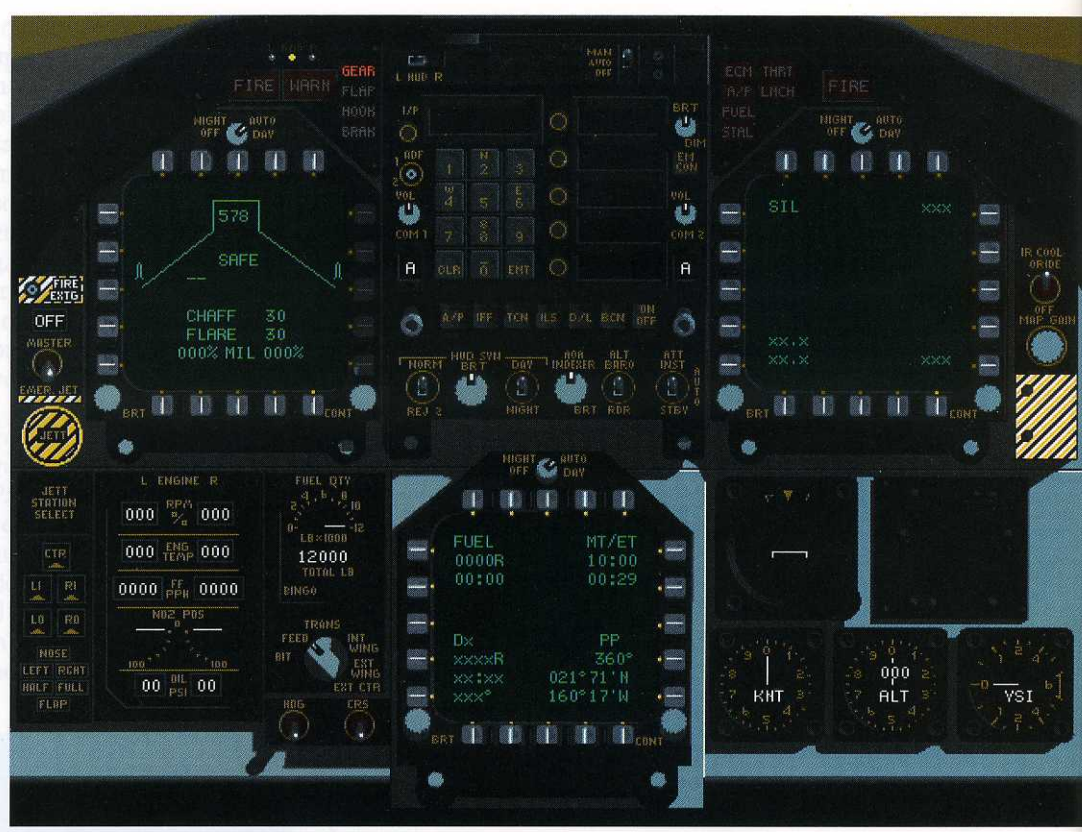
S'il y a un jeu qui a fait faire un bond en avant aux simulateurs, c'est bien Hellcats. Pour la première fois, on y décou-



Le cockpit fort dépouillé de Hellcats : le strict minimum nécessaire, mais largement suffisant pour passer de longues heures à jouer.

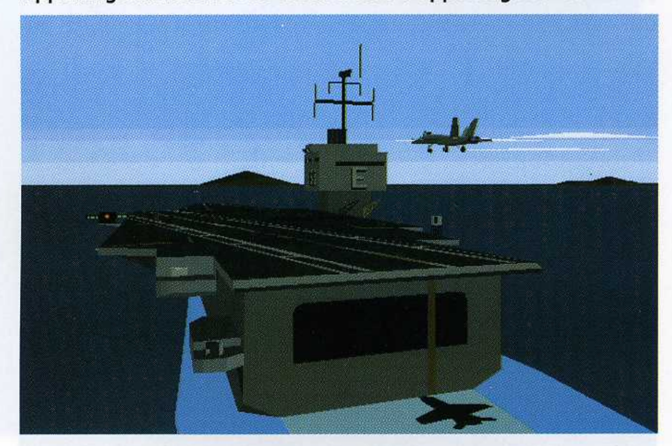
vrait une dimension nouvelle, celle de la jouabilité absolue : des combats aériens rondement menés sans avoir à assimiler un dictionnaire de commandes, un petit avion, le Hellcat, qui donnait du fil à retordre à des plus véloces que lui (les redoutables Zéros en particulier, si fragiles car ne possédant pas de réservoir auto-obturants), des opérations bien sériées (attaque au sol, interception, etc.), renforcées par une disquette de Scenery (Leyte Gulf, endroit où fut coulé le cuirassé Yamato) où apparaît le torpillage et le lancer de roquettes, bref le JEU parfait.

Question simulation pure, évidemment, ce n'est pas la rusticité du cockpit, ou les seules 16 couleurs utilisées (sur les plus petites machines), qui vont nous faire croire que Hellcats est fidèle à la réalité. Non, ce qui fait sa force essentielle, c'est qu'en très peu de temps on arrive à décoller (après avoir fait plusieurs « plouf » au sortir de la piste du port-avion, pour avoir oublié de sortir les indispensables « flaps »), en faisant attention à bien soulever la roulette de queue, et très vite on se met à bombarder ou à tirer sur tout ce qui bouge, surtout si ça porte un drapeau du Soleil Levant.



Avec Hornet, les choses sérieuses commencent : le cockpit reprend toutes les commandes de l'avion réel, le F-18 de la Navy.


Appontage du Hornet : notez la crosse d'appontage sortie.


Passage de vérification avant appontage, dans Hornet 2.0. La « boule de viande », indication lumineuse située sur le pont du porte-avions, est visible, comme en réalité !

Et puis on s'aguerrit, à en arriver à croiser en plein ciel un bimoteur japonais, bi-poutre, plutôt rare dans le ciel des Philippines, au retour d'une mission d'accompagnement et de protection d'un B-17 Flying Fortress. Vous vous prendrez peut-être pour Eugene Valencia, qui, en mars 1945, en compagnie de ses quatre lieutenants (dont un dénommé James French), descendit 14 appareils sur un groupe d'attaque de Zéros comportant 38 unités, sans qu'un seul des Hellcats ne reçoivent un seul impact de balle !

La capacité à fonctionner sur les petites machines de Hellcats est due à sa simplicité : on peut réduire la qualité de rendu des paysages, ou limiter ses instruments fondamentaux à une seule ligne d'infos en bas de l'image principale. Avec des paysages sommaires, une vue du ciel simplifiée, il tourne très bien sur un LC première mouture, mais aussi en noir et blanc sur un Macintosh intégré (la lisibilité est tout juste...), c'est dire qu'il est quasi-universel.

F-18 Hornet : à lui le pompon !

La vieille rivalité entre la Marine et ses avions embarquée et l'Aviation n'a pas disparue. Avec Hornet, apparu en octobre 93, elle s'est même ravivée : le meilleur soft de simulation aérienne passe alors dans le camp des apponteurs fous, façon TopGun (sur F-14, ne nous trompons pas !). Difficile de trouver plus

réaliste tant le soft, qui a su garder la fluidité de mouvement de Hellcats, sait proposer un éventail large des capacités de l'avionique actuelle. Piloter à l'aide des commandes électriques, à la place des câbles et des poulies d'antan, a révolutionné le domaine de vol, et c'est ce qu'on ressent à prendre en main Hornet, où le moindre mouvement du manche à balai est répercuté, sans heurts, sur l'appareil. Tout cela s'accompagne d'écrans de contrôle plus nombreux, à la place des sempiternels cadrans circulaires. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder l'intérieur du cockpit, fidèle à l'original, qui regorge littéralement de commandes (il « mange » un écran complet de 13 pouces, soit presque une demi-A4 remplie de boutons !).

Une lecture attentive du manuel s'impose : on peut difficilement grimper à bord du F-18 et s'envoler aussitôt. Un plan de clavier, fort heureusement, vient à votre secours pour vous y retrouver. Le réalisme est à tous les niveaux : quand vous tapez vos coordonnées, au début du jeu, se fait entendre un bruit de machine à écrire à boule des années soixante. Comme c'est le plus proche de la réalité – avec Flight Simulator – il vous faudra acquérir tout un vocabulaire spécialisé avant de vous y mettre vraiment. Savoir par exemple que l'ILS est le système d'aide à l'atterrissage. Il affiche une ligne horizontale et une ligne verticale sur le HUD (ou viseur de cockpit tête haute, une glace inclinée qui réfléchit les données devant les yeux du pilote). Vous apprendrez à les positionner en croix pour obtenir l'alignement idéal sur la piste d'atterrissage. Attention à ne pas rater l'alignement, car de votre viseur vous ne verrez pas totalement la piste...

C'est aussi avec Hornet que vous apprendrez à mieux utiliser vos défenses, telles que les « Chaff », nom donné aux leurres destinés à égarer les missiles guidés par radar. Il sont effectifs environ cinq secondes seulement. Ou les « Flare », d'autres leurres en forme de fusées éclairantes destinés à égarer les missiles guidés par la chaleur (en meeting aérien, les Russes, sur leurs Sukkhoï, les lancent comme un bouquet final !). Hornet procure un plaisir rare, celui de piloter un monstre qui s'avère fort docile, à la longue, l'expérience aidant. Vous vous habituerez également, par exemple, à apponter sur un porte avion, en enchaînant sans sourciller les commandes, train et flaps sortis, aéro-freins engagés, vitesse réduite au minimum de la sustentation, crochet d'appontage sorti, la main sur les freins de roue, avec l'appréhension d'avoir à remettre les gaz car votre approche est trop haute... Hum, un régal !

De même, vous apprendrez à bombarder façon guerre du Viet-Nam (ou du Koweit), en lançant vos bombes en effectuant un tonneau lent sur le dos, de manière à leur donner une trajectoire... courbe ! Du grand art ! Ou tout simplement à décoller avec à chaque fois un réservoir ventral supplémentaire, le mode post-combustion (il y 6 puissances disponibles !) dévorant littéralement le pétrole. Hornet offre 24 choix différents pour assouvir votre quête de missions.

Le seul reproche à faire concerne le module d'enregistrements, qui permet de revoir les missions sous quelques angles certes, mais le rembobinage vous ramène automatiquement au début.

Avec Hornet, en définitive, on est au sommet actuel de ce qu'on peut attendre d'un simulateur : fluidité des mouvements, complexité des missions et de la machine... sans oublier la possibilité de jouer en réseau, jusqu'à 4, puisque sur certaines missions vous pouvez partir à deux, déjà, batailler.

La version 2, imminente, devrait vous amener aux environs de Séoul, histoire de regarder ce que nous prépare la Corée du Nord (ah, ces américains, toujours sous le coup de la Guerre Froide).

CD-ROM : le vol à cache-cache

◆ De plus en plus de jeux, et les simulateurs n'y échappent pas, sont livrés sous forme de CD-ROM et non plus de disquettes. C'est un bien, car cela facilite l'installation. Mais c'est un mal, car il vaut mieux un logiciel installé sur un disque qui débite l'image à la plus grande vitesse qu'un simulateur d'avion supersonique qui se traîne à la vitesse du premier Farman.

L'idée est donc d'améliorer les transferts : la plupart des logiciels préconisent déjà de recopier le logiciel proprement dit sur le disque dur. Attention, ça prend de plus en plus de place (entre 15 et 20 mégas mini). D'autres de jouer avec la fonction « cache », en recopiant l'arborescence sur le disque dur. Il y a mieux encore : le principe qui consiste à se dégotter un logiciel qui recopie en RAM-Cache cette même arborescence. Il y en a plusieurs sur le marché, tel *AutoCache* de CharisMac, ou *RapidCD* d'Insignia.

Tous recopient invariablement en RAM toute arborescence de CD introduit dans un lecteur, facilitant ensuite grandement l'accès à chaque illustration. D'une manipulation très aisée, et d'une remarquable fiabilité, ils offrent aux lecteurs essoufflés (même les double vitesse sont trop lents désormais !) un nouvelle jeunesse.

Notre préférence va vers *CD ROM Toolkit*, de FWB, car c'est le plus puissant tout en conservant une remarquable convivialité. Un espace disque-cache paramétrable (compter 3 mégas en moyenne pour recopier une arborescence), une RAM-Cache programmée par défaut à 232K, la faculté de créer automatiquement le process de copie dès l'introduction du disque, sans oublier *CDT Remote*, un très bon gestionnaire de CD-ROM musicaux (mais à qui il manque la possibilité de notifier les titres, comme sait le faire l'utilitaire d'Apple), voilà beaucoup d'arguments pour séduire. On peut même exporter des séquences musicales au sein de son disque (à l'aide de QuikTime). Sans oublier la faculté de créer un cache pour les disques durs, pour les anciens qui n'en ont pas, et qui retrouvent ainsi une nouvelle jeunesse : bref, un outil indispensable si l'on souhaite passer de nombreuses heures de vol de nuit, à traquer le fantôme de Saint-Exupéry.

Flight Simulator : une version Mac bloquée au sol

Microsoft nous fera toujours rire (jaune). Pendant que Word 6 se charge sur votre PowerPC flambant neuf, vous avez largement le temps d'ouvrir Flight Simulator et un scénario tel que celui de la région Parisienne, de faire le tour de la Tour Eiffel et de rentrer au Bourget.

En fait, ça fait belle lurette que Flight Simulator version Mac n'avance plus. M. Bill a décrété que hormis Windows,

Warplane

Cette encyclopédie des avions à réaction abrite sous ses ailes trois petits simulateurs.

◆ Une interface magnifique, des photos parfois rares (voir illustration) et de fort jolies séquences animées font de ce CD-ROM édité par Maris un must du genre.
Mieux encore, puisqu'après avoir compulsé les 500 fiches



techniques figurant dans l'ouvrage, vous pouvez vous détendre en jouant aux trois (oui, trois !) simulateurs de vol inclus, dont un d'Hercules C-130. Oh certes, les commandes sont plutôt succinctes, les décors parcimonieux, et l'action plutôt rare (on se fait quand même tirer dessus par des chars !), mais le geste est là : il n'y a pas que du combat aérien



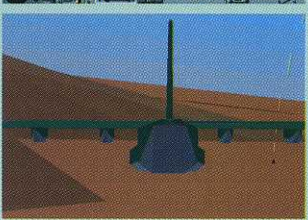
Warplane est une véritable encyclopédie, où l'on trouve aussi bien le mastodonte russe Antonov 225, surmonté de la navette spatiale Bourane que, à gauche, le seul avion belge jamais construit, le Promavia.

au sortir des engins de guerre exposés (il y a même une encyclopédie des armements, à faire frémir).

On rêve, au sortir de ce CD hors normes, véritable réussite, à un simulateur plus poussé du même genre. Disons du Mac-Donnell Douglas C-17, par exemple, le plus évolué dans le genre avion de déménagement. Et pourquoi pas un simulateur de largage ? Voilà qui serait novateur. On pourrait aussi faire dans l'humanitaire, pour une fois, plutôt que de chercher à ratiboiser tout ce qui bouge, non ? L'avenir des simulateurs de vol est peut-être là, à moins que ce ne soit dans l'ULM ou le vol à voile...

CD-ROM pour Mac et Windows en version US. Environ 350 F.





Les simulateurs (ici le Sukkhoï SU-27 et le C-130 Hercules) de Warplane ne sont pas que des gadgets (notez le tir, à droite, sur le C-130 !).

---

il n'y avait point de salut. Résultat, la version 5, époustouflante sur PC, n'est pas prévue avant le prochain siècle sur Mac. Dommage, car même en 4.0, on peut encore s'offrir de jolies balades, et surtout apprendre véritablement à voler, tant le souci du réel à été poussé.

La planche de bord est fidèle à souhait, les réactions des engins sélectionnés (même le vieux coucou de la guerre 14) parfaites, ne manque que l'apparence extérieure... parfaitement rendue dans la version 5 pour PC !

Flight Simulator, depuis son apparition est un véritable culte. On bâtit autour de lui de véritables cockpits, on donne des cours de vol dans les écoles à partir de lui, des clubs de programmeurs se sont formés, qui, depuis cette fameuse version 5, proposent d'augmenter les scénarios, en ajoutant ici et là de nouveaux aéroports, de nouveaux avions (on en est à créer des DC-9, des 747, etc.).

Flight Simulator est un must, sans lui on n'aurait pas autant insisté sur le côté simulation, pour ne retenir que le côté ludique. Peut-être qu'à regarder les chiffres de vente des

Le tableau de bord de Flight Simulator 4.0 reste identique, quelque soit le modèle d'avion piloté : ici un Sopwith Camel de 1914 avec les commandes du Cessna, avion par défaut.

PowerMacs, Bill va se raviser, mais vous savez, il est déjà fort occupé à vendre Windows 95. Mais, si, vous savez bien, le logiciel qui va enfin faire découvrir la poubelle aux utilisateurs de PC...

Flying Nigthmares : il ne décolle pas à la verticale !

Avec Harrier (c'était son nom sous PC et Amiga, mais il n'a pas laissé un souvenir impérissable), pardon Flying Nigthmares, on croyait une nouvelle fois tenir le bon bout.

L'avion en lui-même est remarquable : dessiné en 1957 par celui qui avait pondu le Hurricane, le Typhoon et le Tempest, fait Sir par la reine d'Angleterre, le Hawker P1127 avait laissé tout le monde sur

le derrière lors de sa première présentation en vol au célèbre salon de Farnborough de 1961, en devenant le premier avion au monde à voler… en marche arrière, ces tuyères de sustentation pouvant diriger leur jet vers l'avant ! C'est aussi l'un des rares avions européens, sinon le seul, à avoir été acheté par les Marines US. Il s'est depuis illustré pendant le conflit des Malouines, faisant la nique aux Skyhawks argentins, qui à bout de kérosène, se faisait tirer comme des lapins par cet avion pourtant lent (il ne dépasse pas le mur du son), au comportement en vol surprenant. Bref, à avion exceptionnel, soft du même tonneau. Et bien, pas du tout !

Flying Nightmares porte bien son nom, à vous donner des cauchemars. Mouvements lents, décors inexistants, domaine de vol réduit, tout concourt à lasser trop vite l'utilisateur, qui se plaît pourtant à tâter du vol stationnaire (ça change des autres, il faut avouer). Malgré son slogan « Le premier simulateur optimisé PowerMac », on s'aperçoit très vite que rien n'a été spécialement réécrit, et qu'il s'agît bien d'un portage d'origine PC. Ou plutôt Amiga, car un éditeur de ressources vous retrouve vite la signature IFF des images d'origine.

Il y a bien quelques bons « plans » : les hangars du porte-avions regorgent de trucs intéressants, mais c'est bigrement statique, tout cela. Les graphismes sont particulièrement laids : tout droit sortis d'un écran de PC, ils offrent l'ineffable résolution des écrans VGA (même pas S-VGA !). A vomir ! Au détour d'une porte (on s'ennuie ferme dans ce soft, alors on se promène souvent !) vous trouverez même un simulateur de vol, si, si… Mais cela ne suffit pas : le clavier ne répond pas toujours, il faut parfois appuyer comme une bête sur une touche pour que le soft daigne prendre en compte les commandes. Les paysages sont particulièrement inexistants, il n'y a que le tir qui se tient, avec des balles traçantes tout le temps. Le tableau de bord montre des confettis comme cadrans, l'aiguille des flaps doit bien faire 3 mm sur un 13 pouces. Bon, d'accord, en vrai le cockpit du Sea-Harrier est superétroit, mais de là à piloter à la loupe, y'à une nuance.



Apontage en vue pour Harrier, ou plutôt atterrissage à la verticale. Les boutons de commande du tableau de bord sont trop petits !

Le manuel, copieux mais aussi verbeux (on y évoque la rébellion dans le Timor, en Indonésie au temps de Suharto, en 1975), pourrait se résumer aux trois pages de commandes et de raccourcis-clavier. Et l'emballage, comme c'est devenu l'habitude, montre un superbe engin aux courbes élégantes, alors qu'en réalité le Harrier vu par Domark ressemble plutôt à un voilier Optimist ailé. Le même look caisse à savon. Ah, vraiment dommage, un avion si révolutionnaire à l'origine !

F-117 : circulez, il n'y a rien à voir

Cet avion a une drôle d'histoire : il a souvent été pris pour un OVNI. On soupçonne fort qu'en 87 et 88 en Belgique, on a pris ses trois phares d'atterrissage pour des soucoupes volantes, à une époque ou il s'exerçait à voler en suivant le tracé des autoroutes. Comme il est extrêmement silencieux, la confusion est née. En fait c'est un des avions les plus secrets jamais réalisés : son premier vol date de juin 81, mais ce n'est que le 21 avril 90 qu'on a révélé au public son existence, après l'avoir employé au Panama, où il a révélé son savoir-faire, le bombardement « chirurgical » dont on entendra beaucoup parler pendant la guerre du Golfe.



Tableau de bord du F-117 : un peu trop dépouillé, et à droite, vision animée, fort peu réaliste, de l'avion ravitailleur C-5A Galaxy.

Furtif, il l'est, et pas un peu. C'est une espèce d'aile volante triangulaire (il est naturellement instable, c'est son ordinateur de bord qui le maintient droit en vol) recouverte de matériaux absorbant les rayons radars. Son look est unique, puisque composé de facettes rigoureusement planes (un rêve de concepteur 3D privé d'algorithmes de lissage ?). Logique qu'un avion aussi bizarre se voit dédié un logiciel retraçant ses exploits. Le hic, c'est qu'il vole essentiellement de nuit, ce qui en fait un simulateur plutôt sombre… Car celui-ci est complètement raté. C'est une mauvaise, très mauvaise adaptation de soft PC, avec mouvements chaotiques, décor insignifiant et visibilité du cockpit quasinulle. Pas plus d'ordinateur de bord pour maintenir l'assiette, avec report des masses selon l'angle d'attaque sélectionné (il fait cela en vrai !). Rien de folichon, malgré les capacités d'armement phénoménales de la bête, qui emporte ses missiles dans une soute, et non accrochés à ses ailes comme ses confrères. Autant qu'un B-17 en 42, paraît-il. On ne sait ce qu'on doit dénoncer encore : les bruitages frisent le ridicule (l'éjection des leurres est à pleurer de rire), le cockpit, encore tenu secret est une vue de l'esprit, puisqu'on y voit les cibles comme à la télé.

Pas de vues arrière ou de côté, à croire que cet avion qui est difficilement détectable ne peut JAMAIS se faire courser par l'adversaire.

Il craint ici les missiles SAM, c'est tout. Pour les combats aériens, faudra aller voir ailleurs. F-117 est une erreur de la nature, voilà tout, le pire des simulateurs existants sur le marché. Les boîtes conte-



Out of the Sun. Attaque en piqué d'un Stormovik russe sur un aérodrome allemand : notez le tir intense de barrage de la DCA, aux explosions un peu simplettes.

nant le logiciel ont tout intérêt à se faire furtive, au fond des magasins…

Out of the Sun : complètement « out »

Out of the Sun, de Domark, l'un des derniers parus, s'annonçait plus prometteur. En réalité, il faut déchanter là aussi. Un mouvement saccadé, à moins d'avoir une bécane extrêmement puissante (et encore, ce n'est guère mieux sur PowerMac !), des graphismes bien ordinaires et une réponse aux commandes bien trop aléatoires font de ce jeu un simulateur de vol bien incomplet.

Si l'on peut choisir parmi une foultitude d'avions et d'adversaires, on se retrouve le plus souvent dans un cockpit bien banal, où ne figure même pas l'arceau de sécurité de la verrière. Certes, ça permet de bien voir, mais le réalisme en prend un sacré coup.

Les temps de chargement des scénarios choisis sont trop longs, surtout si c'est pour se planter deux minutes après, parce qu'on a oublié les réglages du clavier, et qu'en plongeant dans le manuel on a aussi plongé tête en avant dans la Manche, ou l'Océan Pacifique. Plutôt succinct, d'ailleurs, le manuel, avec ses 96 pages, et sa Biblio où l'on cite deux bouquins sur la Waffen SS, qui à mon avis, en dehors de l'idéologie que cela peut trimballer, n'a jamais eu de rapport avec l'aviation ! Il ne fait pas le poids avec celui d'*Air Combat*, et ses 178 pages bien tassées, pleines de renseignements. Le pire, c'est que ce manuel, écrit au départ pour une version PC, n'a pas trop daigné se mettre à jour pour le Mac.

Pour voir les différentes vues de côté, va falloir faire Majuscule-1 jusque 9 (les chiffres du clavier non numérique), et non pas F1-F9, comme on pourrait le croire à la lecture du manuel. C'est surtout pratique, deux touches à taper alors qu'on a déjà la main droite occupée par une souris ou un joystick : chez Domark ils ont quatre bras, ou quoi ? Heureusement, il existe la possibilité de modifier les raccourcis claviers existants, mais c'est très mal documenté, on le trouve pratiquement par hasard dans les menus déroulants. C'est heureux, car sinon c'est injouable !

Pas de possibilité d'enregistrer les missions, également, pour les revoir, ce qui n'est pas du tout pédagogique. A chaque échec, il faut se souvenir, et recharger (c'est horriblement long, même en recopiant l'intégralité du soft du CD sur un disque dur !). Bref, un vrai cauchemar (Domark y est abonné ?). C'est lent, il y a trop de commandes qu'on ne trouve pas du premier coup, et les actions fort peu intéressantes même en activant celle (Theatre) où l'on peut choisir ses adversaires et leur nombre. Un échec total.

Valkyrie : le pire simulateur est aussi celui où il ne se passe pas grand chose, même comme ici quand un collègue se fait abattre.

Valkyrie : pâle hélico !

Ouh-là ! D'abord c'est le seul simulateur d'hélico existant sur Mac. Ensuite, ben y'a pas grand-chose à en dire : c'est bien là le pire des softs qui existe dans le domaine. Pas de décors, ou si peu, c'est vraiment désertique (on ne s'est pas foulé, on dirait les décors des débats politiques à FR3, le seul projecteur en moins !). Des combats qui n'en sont pas, avec des missiles à tête rateuse, et au-dessus de la tête ce ventilo qui tourne. En vue extérieure, on dirait plutôt deux rames qui s'entrecroisent, tant le graphisme est sommaire, tout droit sorti d'un Atari 520 de 1987.

Tout le monde rame, dans ce soft, y compris vos deux coéquipiers, car les missions se font tout le temps en trio. C'est un peu les trois peintres Ripolin : y'en a toujours un pour tenter de vous peindre le dos à coup de fusée éclairante ! Il y a bien un magnétoscope, mais c'est tellement moche de se revoir à bord de ce Moulinex succédané d'hélicoptère, qu'on hésite à le mettre en marche.

Quand au pilotage, on ne peut pas dire qu'il soit très fidèle, avec ses soubresauts et sa propension à monter jusqu'à des hauteurs ou la moindre pale ne met jamais les pieds. Un soft qui brasse de l'air.

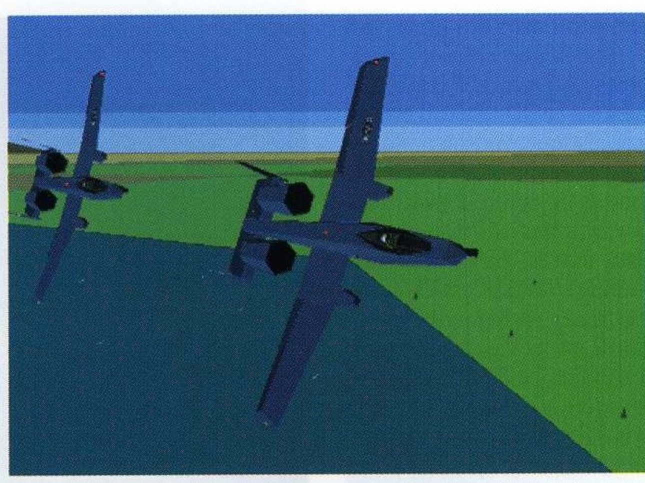
A-10 : le dernier est le premier

A-10 Attack s'affirme comme le meilleur simulateur de vol sur Mac. Au contraire de ses concurrents PC, il a su en effet ne pas sombrer dans les images Bitmap, pas toujours du meilleur effet. Non, ici, c'est de la bonne vieille 3D à pans coupés. Mais quelle fluidité ! Imaginez un Hellcats, mais avec des centaines d'options en plus, et vous aurez une idée de cette réussite exemplaire qu'est A-10 Attack. Tout d'abord, le packaging : aucun CD à bord de la boîte : juste 4 disquettes 1,4 mégas, c'est tout. Décompressées, ça fait quand même 11,3 mégas d'occupés sur le disque dur ! Un peu gourmand quand même (le soft réclame 4 mégas de RAM au minimum, et travaille bien avec 6), il fonctionne surtout très bien sur un

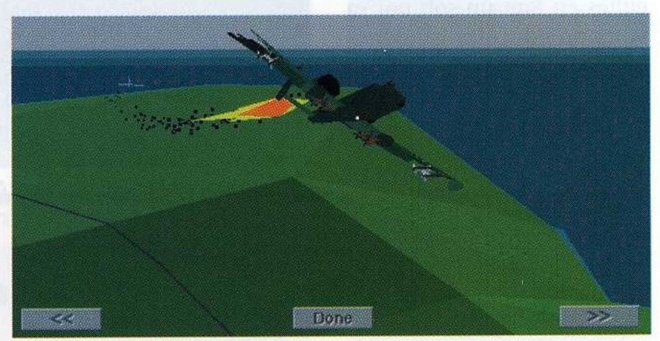
68030 (notre machine de test). La promesse a bel et bien été tenue par le programmeur, « Hellcats » Parker : les petits ordinateurs savent le faire tourner. Le manuel, d'une cinquantaine de pages, est fort bien fait. Ubi-Soft, le distributeur français, a même glissé dans la boîte un bon pour une traduction… sur disquette. En réalité, on vole tout de suite, grâce à une option qui vous fait choisir deux missions simples.

Le jeu est classique, mais apporte quelques nouveautés : après avoir choisi sa mission, on peut sélectionner l'avion principal, le A-10 en l'occurrence, le charger (quelle gourmandise ; puisqu'il transporte à lui tout seul autant qu'un B-17 !) y glisser un pilote, puis regarder la carte des opérations. On découvre alors qu'on peut TOUT voir par l'intermédiaire de cette carte (avec la touche ESC), y compris les engins divers qui sillonnent les terrains de bataille : chars d'assaut, mais aussi des aéroglisseurs (des hydrojets à plans porteurs), et bien d'autre véhicules, ou d'autres armes (des missiles SAM ou des affûts de DCA). Les bateaux émettent de la fumée par leur cheminée quand on s'approche (une option de zoom est utilisable à tout moment). Tout cela bouge en même temps que les avions, et une option (le mode « Visit ») permet de se mettre à la place de qui l'on souhaite : des copains, à bord de F-16 Falcon ou de Tornados, ou des ennemis jurés, à bord de leur Antonov 124 ou de leurs Migs.

A propos de gros avions, sélectionnez donc en premier la mission avec les gros Antonov : leurs Sukkhoï d'accompagnement les laisse vite tomber, et c'est un vrai régal que de les descendre un par un au canon rotatif Avenger. Il perdent alors de la fumée successivement par leurs quatre réacteurs, et finissent par exploser en vol en mille morceaux, qu'il vous faudra traverser, si vous restez rivé à leur empennage. Tout bouge de façon hyper-fluide, le régal étant la vision tous azimuts qu'offre les flèches du clavier : en laissant le doigt sur la flèche gauche (ou la droite), vous ferez le tour complet de votre cockpit ! Idem quand on souhaite lever la tête ! C'est très surprenant, cet affichage ! Les bruitages sont bien rendus, à part la mitrailleuse, qui fait un peu « pouet-pouet », alors que les réacteurs font vraiment un bruit de réacteur à double dilution (on dirait parfois un Airbus au décollage). La palme revenant aux bruits de pneus, selon que vous roulez dans l'herbe, sur le ciment… ou dans la boue ! L'appareil se penche quand on vire au sol, et pointe du nez quand on freine ! Les volets et élevons se cabrent à l'atterrissage comme au décollage, comme en réalité, l'engin étant doué de capacités STOL (décollage court). C'est la première fois aussi, lorsqu'on charge



Deux A-10 en mission : notez que les volets de bord de fuite sont représentés inclinés comme en réalité quand l'aéronef vire.

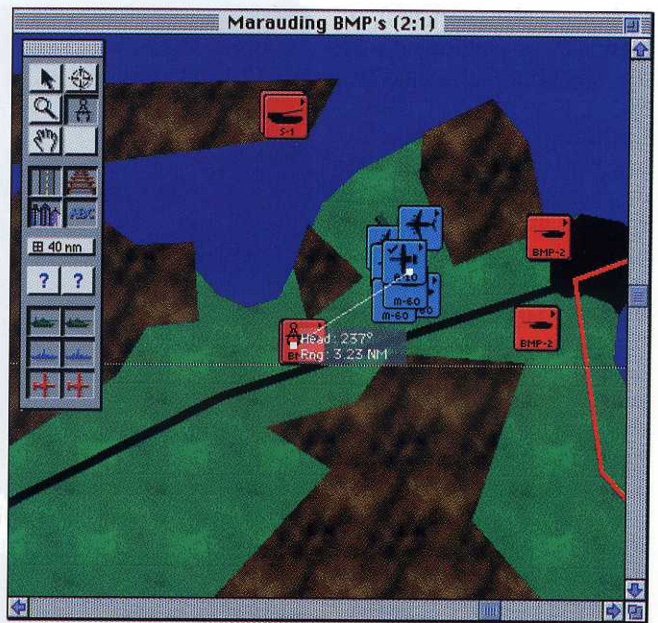


A-10 Attack est le seul simulateur à montrer les dommages causés, de façon extrêmement réaliste. Rassurez-vous, ce véritable char volant pourra retourner à sa base, grâce aux extincteurs efficaces dont il est muni !



La planche de bord ultra complète de A-10 Attack, fidèle à la réalité à s'y méprendre.

un avion avec des armes différentes, que celles-ci apparaissent correctement représentées en 3D ! Le soft est très sophistiqué, puisqu'il simule des missions comportant des points de contrôle radar (des « waypoints »), par lesquels il faut passer, en respectant le timing et l'altitude, si l'on veut respecter entièrement les ordres, ou rentrer à la base au complet. Le VBE, le logiciel qui gère le terrain et les armes qui y figurent, devrait très prochainement proposer d'autres « sceneries », à la façon de Flight Simulator. D'autres difficultés en font un soft qui va vous prendre des centaines d'heures, c'est évident : ainsi, on a vite fait d'oublier d'armer ses missiles, et ce n'est pas en



Le mode *Guerre tactique* d'A-10 Attack montre toutes les forces en mouvement ainsi que les chemins à suivre pour réussir la mission.

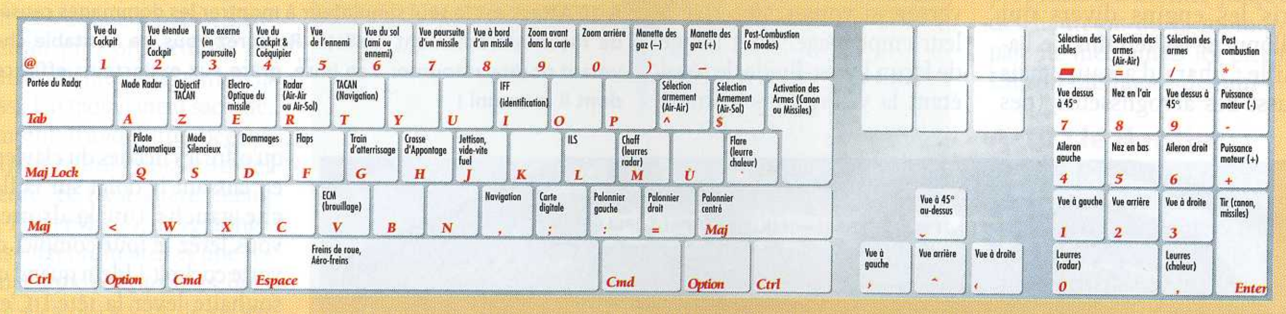
arrivant à fond sur l'ennemi qu'il faudra le faire ! On a décelé peu de bogues : le logiciel a planté une seule fois, en essayant de faire un zoom sur un C-5 A Galaxy resté dans son hangar ! Bref, un régal à tous les niveaux, puisque le soft se pilote aussi avec une simple souris (le joystick n'est pas une nécessité, ce qui est encore plus étonnant !).

Plus nombreux sur PC

L'avenir des simulateurs ? Il faut le chercher du côté des PC, pour qui sortent en ce moment des softs plus que conséquent.

Dans la lignée de Red Baron, par exemple, *Wings of Glory* de Origin, *1942*, de Micropro-

Comment piloter sans lire les manuels



◆ L'un des grands avantages des simulateurs de vol, c'est qu'ils utilisent une sorte de métalangage, commun à un bon nombre de logiciels. Les claviers étant en effet universels, ou de deux sortes (QWERTY et AZERTY) il est en effet logique de retrouver sur un bon nombre de logiciels les mêmes raccourcis, le plus souvent mnémotechniques, façon anglo-saxonne.

Ainsi, on démarrera très souvent le moteur en appuyant sur... E, comme *Engine*. Pour la puissance, on actionnera les touches + et - du clavier numérique, ou à défaut on activera les chiffres de 1 à 9. On fera fonctionner en revanche le train d'atterrissage par l'intermédiaire de la touche G (pour *Gear*), les volets par la touche F (les vrais pilotes disent les « *Flaps* »). Les freins sont une espèce à part : il y a ceux pour les roues (Wheels), actionnés par la touche W, et les freins aérodynamiques par B (pour *Brakes*), les seconds étant l'apanage des avions torpilleurs ou des bombardiers en piqué. Pour se repérer, la touche M (pour *Map*) affichera invariablement une carte, où l'effet de zoom se pilotera de diverses façons. Pour évaluer plus efficacement les objectifs ou l'ennemi, il y a bien sûr le radar, activé par la touche R. A l'approche de l'un ou l'autre, il convient alors d'appuyer soit sur le bouton de la souris, la gâchette du joystick ou plus prosaïquement sur la touche Espace pour voir se déclencher un tonnerre de feu (balles ou roquettes). En cas de pépin, on peut s'arrêter en plein ciel (mais si !) grâce à la sempiternelle touche P (pour *Pause*). Si l'on est perdu dans les réglages (« *mince, il est resté sur Joystick et je n'ai qu'une souris* ! ») on peut toujours tenter Escape, qui ramène la plupart du temps à l'écran de départ. La touche S pour *Sound,* désactivera le bruit de votre réacteur, ce qui est aussi à conseiller après 22 H (votre voisin en a peut-être assez de vous entendre franchir le mur du son à l'étage en dessous, ou de se demander où donc vous pouvez garer votre F-104 Starfighter). Un bon conseil pour ceux qui ont des machines plus lentes, désactivez toutes les options de paysage (voir un dégradé comme horizon c'est joli à l'arrêt, mais en pleine action en s'en fiche comme de son premier looping). Et puis de toutes manières, si rien ne va, il y a toujours moyen de s'éjecter (Option-E). Bons vols !

se, pour faire le pied de nez à Hellcats, ou encore *Combat Air Patrol*, de Psygnosis, voilà les softs du jour. Si ce n'était l'affichage SVGA, ils seraient parfaits... sur Macintosh.

Mais il y a mieux : *US Navy Fighter* ou *F-14 Fleet Defender*, signé Microprose, ou encore *Flight Unlimited*, de Looking Glass (distribution Ubi Soft) paraissent aujourd'hui tenir le haut du pavé. Le premier comme simulateur de combat, le second comme le plus achevé, à ce jour, des simulateurs de vol, puisqu'il ose la simulation de planeur, la plus difficile à rendre, contrairement à ce qu'on pourrait penser au départ. Seront-ils adaptés, la réécriture sera-t-elle à la hauteur ? De récents exemples laissent tout craindre... Sachant en effet que Microprose casse les prix en ce moment en vendant ses « vieux » softs, tels que *Harrier*, *B17 Falcon 3.0* et *Field of Glory* moins de 160 F, on est en droit de se demander si le simulateur façon Mac en a encore pour longtemps, à savoir qu'il n'y a pas de logiciel directement développé pour lui à ce jour. Le Power PC pourrait bien remettre les pendules à l'heure, en permettant un rendu lissé (de Phong ou de Gouraud) tel qu'offrent les softs tournant sur Pentium.

Wait and see...

Stéphane BOULEAUX



Dans le viseur tête haute d'A-10 Attack, un destroyer. A noter les trois boutons (Fire) des extincteurs des moteurs.



Mort au combat : le vol simulé ne pardonne pas.

Du PC au Mac

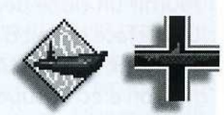
◆ Marc Adams, auteur de Chuck Yeager's Air Combat, est un spécialiste du portage. Comme il l'a confié au magazine sur CD « Inside Mac Games », il se refuse à simplement transposer ; pour lui, il est nécessaire d'adapter, sous peine de fournir un clone décevant. L'interface se doit d'acquérir le look and feel Mac (définition d'écran supérieure, graphismes, sons retouchés, etc.) au terme d'une totale réécriture en C. Puis Adams envisage la conversion du code, lorsqu'il n'est pas réalisé en assembleur : « Les langages des processeurs 8086 et 68000 sont totalement différents ; aussi toute ligne écrite en assembleur pour l'un doit être réécrite pour l'autre ».

A la question de savoir si le portage est plus facile à faire que d'écrire un jeu entier, Mark Adams répond : « Ce sont bien sûr des projets plus courts, réalisables par un seul programmeur. Mais, dans la mesure où un jeu classique comporte de 30 000 à 100 000 lignes de code, ils sont parfois plus difficiles aussi ».

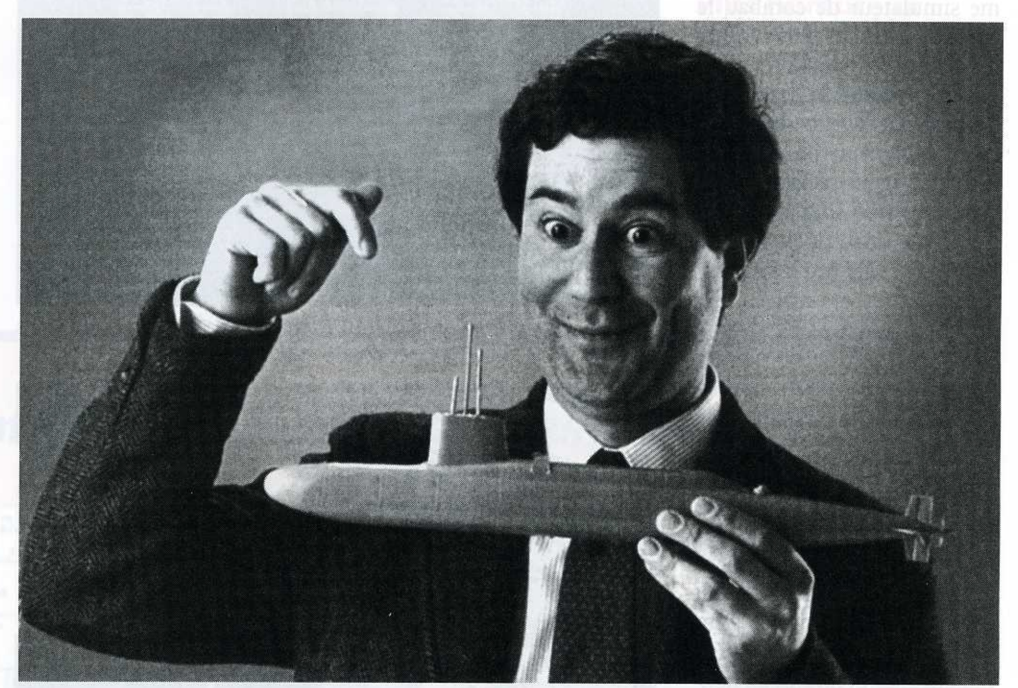
Onze simulateurs dans le tableau de chasse

	Editeur	Support	PowerPC	Vol de nuit	Film de la mission	Epoque	Visuel	Facilité d'emploi	Notre appréciation
Red Baron	Dynamix	Disquette	Non	Oui	Oui	14-18	★	★★	★
Falcon MC	Spectrum Holobyte	Disquette	Non	Oui	Oui	Actuelle	★★	★★	★★
C.Y. Air Combat	Electronic Arts	Disquette	Non	Non	Oui	39 à 75	★★★	★★★	★★★
Hellcats	GSC	Disquette	Non	Non	Non	39-45	★★	★★★	★★★★
F-18 Hornet	GSC	Disquette	Oui (v. 2)	Oui	Oui	Actuelle	★★★	★★	★★★★
Flight Simulator	Microsoft	Disquette	Non	Oui	Non	Actuelle	★★	★	★★
Flying Nightmare	Domark	CD-ROM	Oui	Oui	Non	Actuelle	★★	★★	★
F-117	Microprose	Disquette	Non	Oui	Non	Actuelle	★★	★	★
Out of the Sun	Domark	CD-ROM	Oui	Oui	Non	39-45	★★	★★★	★
Valkyrie	–	Disquette	Non	Non	Oui	Actuelle	★	★★★	★
A-10 Attack	Parsoft	Disquette	Oui	Oui	Oui	Actuelle	★★★	★★★	★★★★★

Softs sous les flots



Les simulateurs de sous-marins ne sont pas légion. Et seul Wolfpack émerge du lot.



Extrait d'une publicité pour le débugger Avocet qui joue sur les mots *subroutine* et *submarine*.

Souvenez-vous, c'était en 1985. Des petits traits de couleur, de gros pixels plutôt, censés représenter un sous-marin et ses assaillants de surface, vous tenaient en haleine pendant des nuits entières. De temps en temps, vous montiez même sur le pont pour admirer les étoiles, ou consacriez votre temps à réparer les dégâts causés par de multiples combats.

Torpilles et canon de surface, gouvernail de profondeur et indicateur d'immersion, succinctement représentés, suffisaient à vous croire en mission, durant la guerre du Pacifique, au beau milieu de la terrifiante flotte japonaise.

Ah ! le « ronron » inquiétant des moteurs des vedettes ennemies au-dessus de vos têtes, juste avant l'envoi des charges de profondeur… Quelle angoisse… Pour si peu, tant les débuts des logiciels de sous-marins furent rustiques, et Silent Service de Microprose, sur Atari ST (et sur Amiga) ne put échapper à la règle.

PT 109, Red October…

Il n'empêche, il possédait déjà tout ce qui fait le charme de ce genre de logiciel, qui nécessite moins de qualités graphiques que ceux présentés par ses confrères de l'aviation.

L'eau, univers glauque, exige plutôt une atmosphère particulière, que rendent davantage les sons (celui, typique, du sonar, en particulier, ou ceux de l'armement des torpilles, amplifiés par l'exiguïté des habitacles) que les images. C'est pourquoi sans doute les premiers logiciels étaient si peu graphiques !

Un mieux apparu pourtant, en 90, avec la version II de *Silent Service*, avec des images de bateaux entièrement digitalisés ; mais à l'époque il était déjà trop tard pour l'Atari…

Dommage, car entre temps, à part un ou deux simulateurs pour Macintosh noir et blanc, rien à se mettre sous la dent… de requin d'acier.

Rien, ou presque, puisqu'il y avait quand même *PT-109*.

Mais si, vous savez, la vedette rapide que dirigeait Ken-

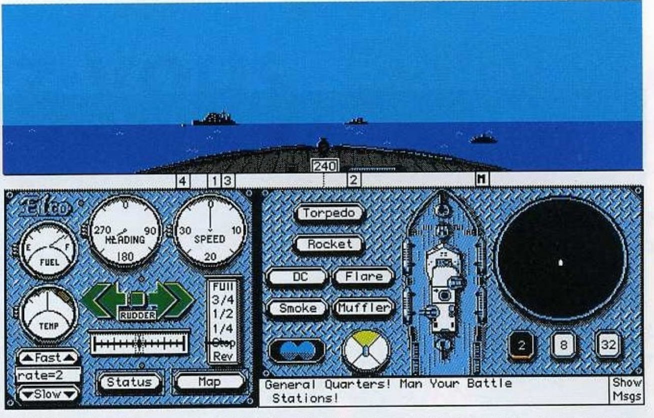
nedy dans le Pacifique, pendant la seconde guerre mondiale. Un bon petit logiciel, pour l'époque : Spectrum Holobyte, en l'occurrence, avait réussi là une excellente simulation de vedette lance-torpilles, et non de sous-marin, capable de louvoyer entre les croiseurs japonais, dont les coups de canon éclataient en gerbe d'eau sur votre pont. Jouable sur un Mac Plus, PT-109, par sa simplicité, brillait aussi par sa (relative) vitesse.

A côté, *The Hunt For The Red October*, de Software Tools, comme son équivalent sur Atari (en couleur, lui !) parut tout de suite plus lassant : plus jeu de stratégie qu'autre chose, il ne fit pas long feu : on lui préféra le film du même nom, où Sean Connery, en officier russe, en pleine période de tension russo-américaine, livrait aux États-Unis un monstre de la classe Typhoon, parmi les plus gros sous-marins nucléaires existants au monde.

Reste aussi, dans le genre, *Subbattle*, qui avait la particularité de proposer des attaques aériennes contre le sous-marin dont vous étiez le capitaine (et cela, peu l'ont fait à ce jour !). Une planche de bord plus que succincte, des graphismes à couper au couteau, et une animation saccadée, mais à l'époque, cela devait suffire... Et puis, pendant toute le règne du LC, plus rien... jusqu'en 1994, ou resurgit le célèbre loup de l'Atlantique, j'ai nommé le *U-Boot*.

U-Boot : engin mythique pour soft impersonnel

L'éditeur de U-Boot, Deadly Games, n'est pas un inconnu : il se cachait aussi derrière *Bomber*, un petit soft noir et blanc de simulation de bombardier B-17 et *M4 Sherman Tank Simulator*. Ils sont tous créés par René Vidmer, dont la firme a pour slogan « Des jeux intelligents pour des gens intelligents ». Mais si !



PT109 : Rustique mais très ludique, ce qui lui a valu son succès. L'option écran de fumée est utile pour échapper à l'ennemi.

U-Boot cache mal son grand âge derrière une façade colorisée qui sent plutôt le camouflage.

Ces logiciels ont été en effet développés pour des Macs intégrés, type SE. Ce qui explique certainement leurs petits écrans et leurs couleurs délavées comme des cartes postales coloriées (en seize teintes seulement).

Le soft tient sur deux disquettes 800 Ko, comme au bon vieux temps ! La firme fournit un casque audio (à deux sous il est vrai) avec ses logiciels. Les manuels sont fort bien réalisés : le plan de manœuvre de U-Boot, par exemple, est fait dans un papier kraft qui fait très années quarante.

Le vaisseau sous-marin à piloter, un Unterseeboot (U-Boot) Type VIIC, est un gros poisson de 770 tonnes, avec 44 hommes d'équipages. 659 furent construits et les trois-quarts coulés par les alliés !

Il ne se manie pas comme une soucoupe plongeante de Cousteau : c'est lourd, lent, et il faut prévoir à l'avance toutes ses manœuvres. C'est là son charme principal car les trajectoires, au début, sont difficiles à évaluer. On talonne sur le fond, on se prend des coups de canon car on plonge trop lentement. Bref, les débuts sont plutôt ardus. Très ardus, même !

Les programmeurs ont commis l'erreur de rendre délicate la toute première sortie, le port d'attache (Kiel) débouchant sur plusieurs îles de la Baltique qu'il faut éviter, en se guidant avec la carte, avant même de se rendre sur le théâtre des opérations, en essayant de tenir en droite ligne, et en surface seulement, ce damné rafiot des fonds.

J'en connais qui vont décider d'arrêter avant, car dès que l'animal d'acier se paie un bord



Subbattle : simpliste, mais le seul simulateur de sous-marin à proposer des attaques aériennes.

de côte, impossible de bouger, c'est tout le gouvernail qui est fichu, et on ne peut plus faire quoi que ce soit, sinon changer de jeu. Ils auraient pu prévoir des mécaniciens à bord, ou rendre la navigation plus simple au départ... Mieux vaut délaisser la carte, naviguer à vue et ne pas suivre la manuel car il indique qu'au début, on peut se suffire de la seule carte (et... boum, immanquablement, on crashe le sous-marin sur les hauts fonds !). Dès qu'on « sent » l'ennemi approcher, on y croit un peu, malgré tout, mais sans plus. U-Boot n'est pas de la meilleure veine, loin s'en faut...

Un replay permet de revoir ses exploits, mais ils ne sont guère fameux, tant le logiciel est contraignant (les vues de la baie extérieure, comme d'ailleurs l'ensemble des commandes, n'utilise en effet que la souris, et aucun raccourci clavier, ce qui est tout aussi aberrant). Si on y ajoute les difficultés à régler les angles de trajectoire des torpilles, avec un ancêtre à lampes de l'ordinateur, signé Siemens, on obtient un soft bien trop difficile pour procurer un quelconque plaisir... Le comble, c'est le son : les indications sont données en... anglais, ce qui peut surprendre dans la Kriegsmarine. Bref, U-Boot n'est pas à recommander, en définitive... Sinon comme simulateur d'entraînement à une infinie patience...

Wolfpack : loups de mer

Avec *Wolfpack*, adapté du PC, on pouvait aussi tout craindre. Il n'en est rien : à contrario de U-Boot, on joue sans difficulté dès les premiers tours d'hélice, et on s'améliore... de nuit en nuit, car vous le savez bien, les meutes de loups (« Wolfpack », en anglais) ne se déplacent qu'à partir de la tombée de la nuit.

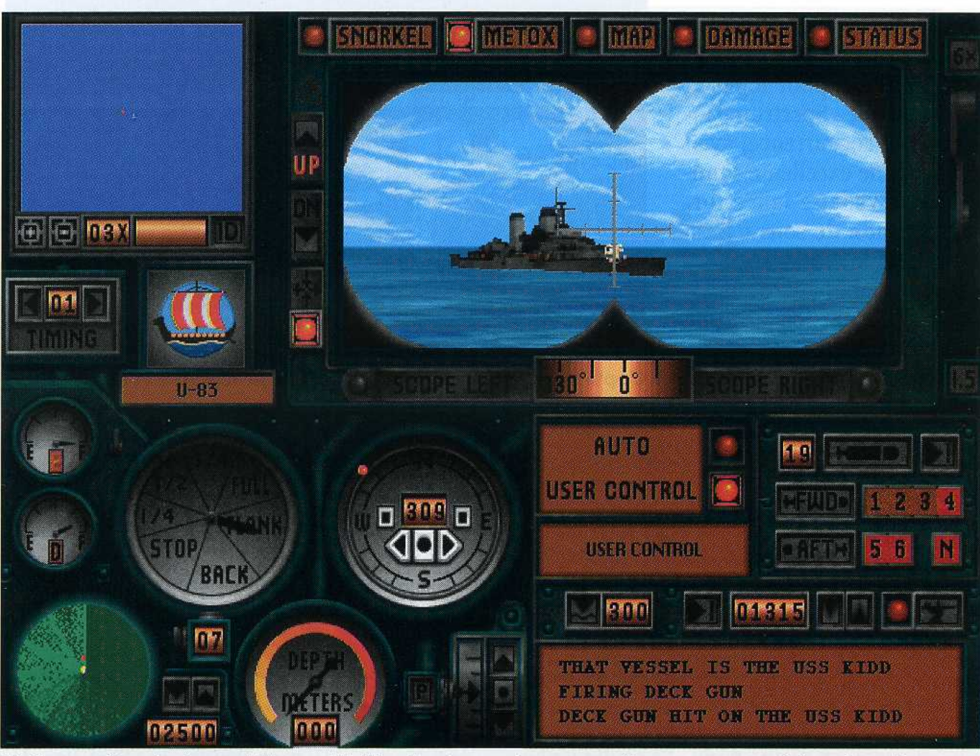
Fourni sur disquettes ou CD, Wolpack bénéficie d'une ap-

proche fort séduisante. Il débute par une animation 3D époustouflante où surgit un sous-marin fort bien réalisé : les flots paraissent réels, et l'U-Boot, encore lui, fait figure d'épouvantail parmi les requins, dont un longe la baignoire d'observation de façon nonchalante.

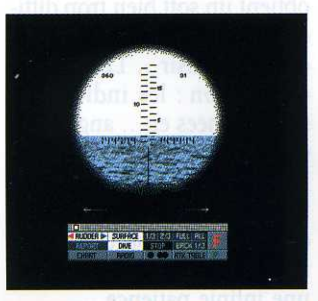
26 Mo d'animation, pas moins ! Et 4 Mo sont nécessaires pour le faire tourner en 256 couleurs, alors que U-Boot revendique seulement un tout petit méga (en 16 couleurs, il est vrai).

Le jeu, d'un graphisme plus traditionnel, est d'un classicisme de mise dans le milieu de la simulation sous-marine : tableau de bord général, cartographie, tableau des organes vitaux de la machine, et raccourcis claviers abondants pour le confort. Tout est au rendez-vous d'un bon soft, fort bien servi par un manuel exemplaire.

Les graphismes sont très bien exportés de leur milieu PC d'origine. Témoin, l'animation de la surface de l'eau quand vous commencez votre immersion : c'est très bien rendu ! En prime, une animation fluide sur tous les déplacements (vitesse du navire, zoom sur la carte, gouvernail), même sur des machines un peu poussives aujourd'hui (un Vx). L'humour des concepteurs est omniprésent : si vous êtes capitaine du destroyer US, par exemple, et que vous coulez un sous-marin, on vous propose une parade à Broadway. En revanche, du côté allemand, on vous raillera, en précisant qu'heureusement il y a des marins à bord plus intelligents que vous, le capitaine… ou mieux encore : « naviguez avec vous, c'est comme avoir pris un ticket de première classe sur le Titanic ! » vous dira le télex du commandant en chef.

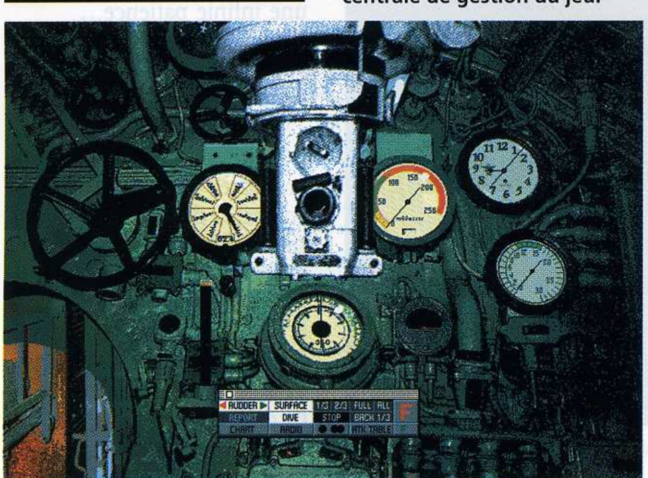


L'attaque d'un destroyer US sous Wolfpack : de nombreuses options, une vue périscopique impeccable, fort réaliste. Notez l'icône du sous-marin, ici un drakkar.



Ci-contre. La vue périscopique d'U-boot est minimaliste, comme le reste du logiciel.

Ci-dessous. L'intérieur de l'U-Boot, avec périscope au centre et divers manomètres indispensables. En fait, un scan noir et blanc colorisé. Notez la bande centrale de gestion du jeu.



Beaucoup de détails permettent de dire que Wolfpack est un must : si vous naviguez à bord d'un Type IX ou MilkCow, sorte de réservoir à torpilles, c'est bien de 38 d'entre elles dont vous disposerez, au détriment de la vitesse. Si vous êtes à bord d'un type XXI, à vous les grands fonds pour échapper aux charges ennemies… 12 exemplaires seulement s'en sortiront en 1945 !

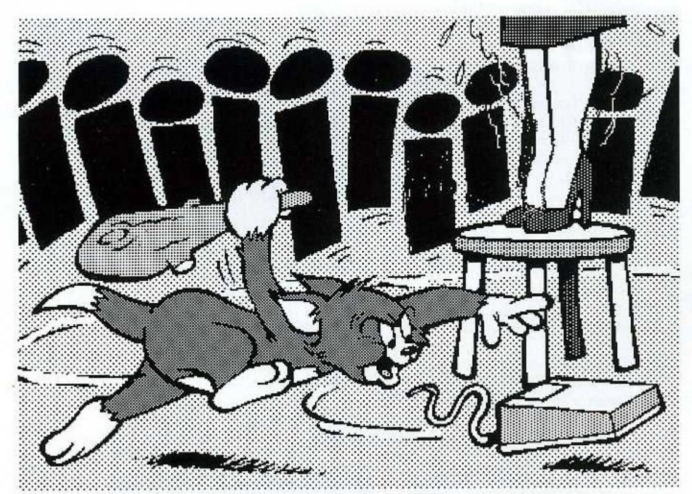
36 missions différentes sont offertes, mais vous pouvez également créer la votre à l'aide d'un éditeur facile à utiliser si l'on suit avec attention le manuel. Mieux encore, vous pouvez jouer à deux ou à trois, l'un après l'autre (ce n'est pas un logiciel de réseau), et même échanger les torpilles entre MilkCows.

On peut aussi, et c'est cela qui est remarquable, passer d'un bateau à l'autre, de l'ennemi à l'ami, d'un membre du convoi à l'autre, instantanément. C'est prenant, et surtout bien fichu : Wolfpack est une totale réussite, qui efface d'un seul et grand coup de gouvernail de profondeur son piteux concurrent.

Seul regret, si l'on peut enregistrer une partie, pour la reprendre plus tard, il est impossible de repasser celle qui vient de se terminer : pas de play-back, chez Wolfpack. Il ne lui manque en définitive que des missions avec attaque d'avions pour faire figure de logiciel incontournable de la simulation sous-marine. En tous cas, un excellent cru, qui vous fera passer de longues heures… sous l'eau. Environ 450 F.

Stéphane BOULEAUX

Abonnez-vous à *Icônes* et choisissez trois dossiers en cadeau



Pour maîtriser votre souris, renvoyez ce bon ▼

Les dossiers d'*Icônes* ?

« Parmi les plus fouillés de la presse micro » témoigne un de nos lecteurs.

N° 9 : HyperCard (premier contact)
N°13 : Les logiciels de nos lecteurs
N°17 : Les tableurs
N°24 : HyperCard 2.0
N°25 : L'infographie textile
N°26 : Cartographie - Director
N°27 : Les logiciels de comptabilité
N°30 : Les logiciels de PAO
N°31 : Les logiciels de paye
N°34 : Les écrans - La compression de fichiers
N°35 : L'apprentissage des langues
N°37 : Le transfert de fichiers Mac/PC
N°38 : La mise en page automatique
N°39 : La télématique, les BBS, les fax-modems
N°40 : La comptabilité libérale, le budget familial
N°41 : Les logiciels éducatifs
N°42 : Les intégrés - Newton
N°43 : Les cartes accélératrices
N°44 : Gérer la couleur – Utilitaires pour PowerBook
N°45 : La recherche et l'archivage de fichiers (GED)
N°46 : Typo et micro – Newton version française
N°47 : Système 7.5 – La gestion de projets
N°48 : Gérer son temps et ses contacts
N°49 : La chaîne graphique
N°50 : Année 94 illustrée par 200 infographies
N°51 : Pratique d'Internet – Les BBS FirstClass
Hors-Série n°1 : L'année 93 illustrée

ABONNEMENT & PRÉCÉDENTS NUMÉROS

❒ **Je m'abonne à l'essai pour 6 numéros** France : 180F, Europe : 230F, DOM-TOM et Etranger par avion : 290F. J'ai droit à mon cadeau de bienvenue, un numéro gratuit parmi les numéros suivants :
❒27 ❒31 ❒37 ❒39 ❒40 ❒41 ❒42 ❒43 ❒44 ❒45 ❒46 ❒47 ❒48 ❒49 ❒50 ❒51 ❒ HS1

❒ **Je m'abonne pour 12 numéros (avec réduction de 20%)** France : 300F, Europe : 400F, DOM-TOM et Etranger par avion : 490F. J'ai droit à mon cadeau de bienvenue, 3 numéros gratuits parmi les numéros suivants :
❒27 ❒31 ❒37 ❒39 ❒40 ❒41 ❒42 ❒43 ❒44 ❒45 ❒46 ❒47 ❒48 ❒49 ❒50 ❒51 ❒ HS1

❒ **Je complète mon information**
30 F par numéro + port par exemplaire : France métro. et Europe : 10 F, DOM-TOM et Etranger : 20 F.
❒ 9 ❒ 13 ❒ 17 ❒ 24 ❒ 25 ❒ 26 ❒ 27 ❒ 30 ❒ 31 ❒ 34 ❒ 35 ❒ 37 ❒ 38
❒ 39 ❒ 40 ❒ 41 ❒ 42 ❒ 43 ❒ 44 ❒ 45 ❒ 46 ❒ 47 ❒ 48 ❒ 49 ❒ 50 ❒ 51 ❒ HS1

Société :
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville : Pays :
Secteur d'activité :

■ Ci-joint mon réglement par chèque. Pour l'étranger, mandat-poste international ou carte VISA n° . . . . / . . . . / . . . . / . . . . /
expire au . . / . . + signature
Nom du porteur :

Attention : les paiements par Eurochèque sont à majorer du montant prélevé pour leur encaissement, soit 30 F.

Abonnement à partir du n°......
❒ 6 numéros .... F
❒ 12 numéros .... F

Numéros précédents
❒ France métro. et Europe
Nbre : ...... x 40 F .... F
❒ DOM-TOM et Etranger
Nbre : ...... x 50 F .... F

Total .... F

Petite annonce gratuite
(Merci d'écrire en lettres capitales)

Bon de commande à renvoyer à
Icônes / S.A.
13 Avenue Delory 59100 Roubaix- France





13, Avenue Gustave Delory
59100 Roubaix
Tél : 20.70.54.90
Fax : 20.70.43.96
Internet :
icones@dialup.francenet.fr

Tous les deux mois
N° 52. 15 juillet 95
Prochain n° : 15 septembre 95

Directeur de la publication, Rédacteur-en-chef :
Jean-Pascal Grevet

Mise en page - Fabrication :
Jacques Péters – Gilles Fourdin

Abonnements :
Valérie Lamare
6 n° : 180 F, 12 n° : 300 F

Comité de rédaction :
Chérif Abdelkhirane,
Alain-Gilles Bastide
Michel Bohdanowicz,
Stéphane Carré,
Anne Charbonnier,
Lucien Coppaz,
Bernard Grienenberger,
Éric James,
Michel Lansard,
Edward Lichtner,
Stéphane Mestas,
Christophe Lombart,
Stéphane Mailliard,
Sébastien Mougey,
Phil Smith
Jean-Luc Tafforeau,
Jean-Luc Touillon,
Didier Vasselle,
Peter van Vliet,
P. et S. Wibaut

Ont collaboré à ce numéro :
Alain Aulagnier,
Nanon Bertrand, Xavier Pazat

Publicité :
Jean-Pascal Grevet
Tarifs H.T.
Page quadri : 12 700 F
Page noir : 10 160 F
1/2 page noir : 5 710 F
1/4 page noir : 2 990 F

Icônes est édité par
Dynamots
RM 32160048859
Dépôt légal : 3ème trimestre 95
Impression : SIB Boulogne/Mer
Diffusion kiosques : M.L.P.
C.P. N°71588. ISSN 0297-049X

Nos petites annonces sont gratuites pour les abonnés (100 F pour les lecteurs au numéro). Pourquoi ne pas en profiter à votre tour en vous abonnant ?

OFFRES D'EMPLOI

■ **Développeur 4D.** avec expérience sur 4D ou autres langages orientés BDD et ayant de bonnes relations commerciales. Poste à pourvoir rapidement région Nord. Transmettre lettre de motivation et CV au journal sous réf. 2041 qui transmettra.
■ **Agent commercial** pour éditeur de logiciels pour médecins, vétérinaires sur Paris. Tel. 31 85 34 23.
■ **Commerciaux** pour vendre matériel arts graphique et multimédia. CPS, la Boursidiere RN 186, BP 178, 92350 Le Plessis Robinson.
■ **Concepteur rédacteur** en ingénierie Multimédia, CDI, CD-Rom, bornes interactives. Ackia, BP 88, Boulogne 92100.
■ **Infographe** sur Mac. Créa, retouches, compo. Département 06. Contact Ste Arret-Image au 92 02 74 88.

DEMANDES D'EMPLOI

■ **Chef de projet** CD-Rom Mac et PC. Dept 02/59. Tel. 35 70 60 21.
■ **Exécutant PAO/Pré-Presse**, XPress, Illustrator, Photoshop. Motivé et passionné cherche poste sur Toulouse. Tel. 61 25 71 01.
■ **Formations-Travaux**, XPress, Illustrator, Photoshop, Dimension, Streamline, Sys7, CW Lexmark 4079 Scan. Joël au (1) 43 48 36 11.
■ **Free Lance** (statut libéral). Création et/ou réalisation de tous vos travaux en PAO. Etudie toutes propositions. Région Marseillaise. Yves au 91 58 15 60.
■ **Graphisme Maquette** PAO Mac/PC, JH 26 ans, cherche poste Paris/Banlieue. Frédéric au 64 22 85 71.
■ **Ingénieur d'affaires** grands comptes, 43 ans libre rapidement, région Sud Ouest. Tel. 45 69 18 78.
■ **Maquettiste PAO**, XPress, Illustrator, Photoshop, recherche emploi sur Paris/RP. Jean Bernard. Tel. 43 65 17 90.
■ **Opératrice PAO** 24 ans, formation philosophie et communication. Exp. Pré-presse, début. Photoshop, Illustrator, MacroMind Director. Recherche emploi dans édition électronique sur projets culturels. Libre septembre 95. Tel. 80 90 22 08.
■ **Maquettiste Presse/Edition**, traditionnel et PAO (création, réalisation et suivi de fabrication) sur PC : Ventura… Maintenant sur Mac : XPress, Illustrator (bonne connaissance de l'environnement Macintosh). Cherche poste évolutif en PAO sur Paris/RP et étudie autres propositions. Tel. (1) 43 31 47 99.
■ **Poste Rédactionnel** dans agence ou service de communication. Pinseel au 28 62 62 19.
■ **Technico Commercial** pour BTS en alternance. Crapet Yannick, 39 rue Victor Hugo, 59620 Aulnoye-Aymeries.

A VENDRE

■ **Cabine Lumière** du jour Agfa Printon CDL FT 80x66 cms. TBE sous contrat SAV. Tel. 20 52 86 01. Fax. 20 52 78 14.
■ **CDI portable**, alim. secteur, sans écran. 5000F. Tel. (1) 42 77 99 24.
■ **Claris Impact**, WordPerfect, Hypercard, Syst. 7.5 & d'autres logiciels originaux (Vers. récentes). Tel. 78 69 18 89.
■ **Classic Couleur** 6/80, logiciels, très peu servi, milliers couleurs. 4500F. Mr Abad au 16 44 21 00 24 (bureau).
■ **CodeWarrior Bronze** : 650F. Vip Basic : 550F. Logiciels Origin. Dan au 67 72 38 02.
■ **Darkseed** pour Mac, emballage, manuel et disquettes d'origine. Tel. 81 52 33 66 le soir.
■ **DeskWriter** TBE. 1000F. Vincent au 88 08 02 73 après 18h.
■ **Disque Int.** de 350 Mo IBM. 1000F et 2 Syquest 44. 200F pièce, modem LCE 124P 300F. Tel. 87 63 88 92.
■ **Divers Jeux** : Ferrari, Breakline, Lemmings, Vette, 100F pièce, correcteur Hugo (Angl./Fran.) 400F. Tel. 88 66 51 12.
■ **Échange mémoire** 4 Mo pour LC 630 neuve, faire proposition. Tel. 88 71 20 30.
■ **Epson LQ400**, 3 rubans NFS, chariot pap. perfo. 400F. Machine à écrire élec. Tectw1100 cor. auto. 100F. Tel. (1) 43 49 67 51.
■ **Flasheuse Agfa** Proset 9800, Rip PostScript avec Disque 1Go, utilitaires Agfaset, Ft d'impression 328 mm, visible en fonction. TBE. Tel. 20 52 86 01. Fax. 20 52 78 14.
■ **ImageWriter II**, doc., logiciel indispensable pour listings. 1000F. David au 98 68 13 36.
■ **Imprimante Couleur** Seiko, transfert thermique A4-A3 très peu utilisée. 5000F + cons. CITO au 48 76 48 81 (HB).
■ **Imprimantes Apple** ImageWriter I et II. Pierre au 16 1 42 05 57 89.
■ **Jeux originaux** liste sur demande. Jean Marc Sieffermann au (1) 69 93 50 74 (HB).
■ **Lecteur DAT** 2Go Sony, cassette 2 Go pour archivage. 4900Fht à débattre. Tel. 20 52 86 01. Fax. 20 52 78 14.
■ **Mac Classic** 4/40 complet avec Sys 7.0, bundle quatre logiciels (Ragtime, MacDraw, WriteNow, WinFile). 3900Fttc. Tel. 86 91 42 26.
■ **Mac Classic**, carte acc. 68030 à 40Mhz (8 Classic et 1 carte). Tel 20 55 80 74.
■ **Mac Classic** 4/40 syst 7.0. Etat neuf. 2500F. Tel 45 63 13 70 (répondeur ou le soir).
■ **Mac IIvi** 5/80 avec CD-Rom, co-pro. 5000F. Tel. 69 10 00 17 après 18h.
■ **Mac LC** 10/40, copro 16Mhz, imprimante StyleWriter, ordinateur Atari, lecteur disqu., K7 520ST. Tel 20 78 75 12.
■ **Mac SE/30** 2/40. 2500F. Parfait état. Achète écran 14" couleur (P+). 1000F. Tel. 50 75 55 42.
■ **Mak Fan** n° 1b, 5, 7 à 24, Hyper Mak 1 à 4, Mak Music 1. 275F plus le port. Moello P, 153 Avenue Laon, 51100 Reims.
■ **PowerCD**, 10 CD (jeux, volume 1 et 2, musique), Sysquest, 13 cartouches 44Mo. Le soir au 37 37 04 14.
■ **Psion Organiser** IIlz. 500F. StyleWriter Apple. 900F. Tel. (1) 40 67 17 33 (HB).
■ **Public Utilities** –20% soit 159F port compris. Envoyez Cde + Chq à Hardan, rue du melon 67540 Ostwald.
■ **Ram pour PowerBook** extension de 2Mo, origine Apple. 300F. Tel 68 29 16 72.
■ **Romans X, textes** inédits. Env timbré à Poursin, La Jonchère 2107, rue de la source. 45160 Olivet.
■ **Scanner A4** Abaton : 950F, onduleur 500W : 500F. Tel. (1) 69 81 75 81.
■ **Scanview MK II** de Crosfield station de contrôle et correction chromie pour scanner. Faire offre. Tel. 20 52 86 01. Fax. 20 52 78 14.
■ **Softs originaux** ColorStation, SelfBudget. et Contact. Tel. 48 80 60 20.
■ **Station Shoot** complète PC Pentium 1Go, 40Mo SCSI, carte écran 64 Bits 4Mo, Syquest int., Scan Nikon diapos SCSI, scanner A3 Howtek GPIB, Agfa QCR-Z 24x36 & 4x5. TBE 120kF. Tel. 40 51 85 85.
■ **SupraFaxModem** 9600 externe. V42bis param. Hayes Compat. Minitel. 800F. Tel. 22 38 12 12.
■ **SupraFaxModem LC** sous garantie avec câbles. 900F. Tel. 93 60 95 72.
■ **Table Traçante A1**, 8 plumes HP Draftpro. 6500FHT. Tel. 47 04 73 39.
■ **Think Pascal 4.0** : 1100F, Light Com modem : 250F, Lecteur de disquettes 3"1/2 ext. : 250F. Tel. 88 83 92 92.

RECHERCHE

■ **Association Musée** cherche hard & soft tous environ pour histoire informatique musicale. Tel. (1) 43 29 06 05.
■ **Barrettes de 1Mo (4 pièces)** pour : Mac+, SE, SE/30, LC, LC II, Classic II, IIx, IIcx, IIsi, IIci, Quadra, laser IIf, IIg, Personal Laser NT. Studio Aquarelle, Scharinger Martine, 39 cite des fleurs, 75017 Paris.
■ **Imprimante ImageWritter** avec Ch. F à F ou StyleWriter. Marsallon au 40 13 43 49 HB.
■ **Mac LC630** 8/350 CD, écran, entrée audio entre 8000 et 10000F en trois fois. Jacquet Jean Pierre, 33 r. de la tour, 92240 Malakoff.
■ **Matériel complet** pour réalisation d'un journal sur Macintosh, micro, imprimante, scanner, logiciels etc. Ronan Denuilhy, 7 rue Trasbot, 35000 Rennes.
■ **Numéro d'Icônes** 1 & 2. Faire offre au 25 41 52 10.
■ **Pour Thomson TO9+** le livrets « Guide du TO9+ » et « Color., graph. et stat. » de Fil. Tel. 73 94 40 62.

CONTACTS

■ **Association Bulldozer**, revue graphique à Paris cherche coll. bénév. pour dévlp. extension multimédia. Tel (1) 40 36 12 67.
■ **Catalogue** de mes piles Hypercard disponible contre 1 timbre à 2F80. Bertrand Alexandra, 67 r. du Moulin Vert, 75014 Paris.
■ **Télé Job** association loi 1901, informatique, télématique. Cherche membre et aide. Bureaut. Graph. PAO etc. Tel. 43 70 20 12. Fax. 43 70 21 28.

SERVICES

■ **Atelier de saisie**, thèse, mémoire sur Mac, impression laser, rigueur efficacité. 13F/page. Tel 56 37 13 36.
■ **Besoin d'assistance** sur 4D, FileMaker ou Excel ? Je suis à votre service : (1) 40 56 88 07.
■ **Conseil**, conception et implémentation (multi-langages). Dave Slosberg. Tel. 39 14 80 54.
■ **Courtage publicitaire** sur toute la France PAO, Pré-presse, flashage Mac-PC. Screp au 90 76 67 67.
■ **Création et gestion** de SGBD sous FileMaker Pro, secrétariat PAO (thèse, étiquettes, etc.). Tel. 76 97 83 14.
■ **Création, mise en page**, images, typo, réalisation, formation… Expériences et équipements, disponibilité et rigueur à votre service, en toute indépendance. Tel. 46 72 38 52 ou 42 70 55 27.
■ **Formation DAO** architecte sur Mac. Archicad et 3D Turbo+. Aizac J. au 88 98 26 57.
■ **Information « Adhara »** formation informatique et bureautique, PAO, PreAO. Clermont FD. Tel. 73 93 09 45.
■ **Mailing** de la conception au routage, mise sous pli. Mme Bois au 30 88 73 33.
■ **Maquettiste Freelance** région Sisteron (04), XPress, Illustrator, Live Picture, Photoshop. Editions, publicités. Tel. 92 61 06 91.
■ **Maquettiste-Graphiste** et Réviseuse PAO expérimentée crée vos maquettes, exécute vos mises en page, mais aussi corrige tous les textes PAO, de la brochure au CD Rom. Tel. (1) 45 87 25 04.
■ **Secrétariat-PAO** à domicile ou sur 73 (tous travaux), développement Hypercard. Tel. 76 97 83 14.
■ **Stage Internet** 18-20 oct. 96. Stage Technicien PAO fev. 96 - 1075h. CIF ou SIFE. CETEC au 16 1 42 05 13 13.
■ **Stage Multimédia** 01/09/96. Stage Image Numérique PAO 03/10/96. CIF ou SIFE. CETEC au 16 1 42 05 13 13.
■ **Traducteur Américain** spécialisé Mac fait tous travaux Français/Anglais ou Anglais/Français. Tel. 47 42 67 15.
■ **Transfert Images** de synthèse sur film 16, sup16, 35, etc. *BD Cartoon* 84 rue Gustave Delory 59810 Lesquin.
■ **Typo-Maquettiste-PAO** effectue tous travaux de PAO (livres, revues, brochures, etc.). Pierre Souchier, C/o Mme LaPointe, 32 rue de Saint Louis. 68330 Huningue.

03100 - MONTLUÇON
24 rue Stéphane Servant
ARESTE INFORMATIQUE
Tél : 70 28 64 64 Fax : 70 03 89 51

03200 - VICHY
38 Boulevard du Sichon
ARESTE INFORMATIQUE
Tél : 70 97 02 08 Fax : 70 97 01 87

05000 - GAP
15 cours Ladoucette
DOM 05
Tél : 92 52 64 64 Fax : 92 52 41 17

06800 - CAGNES/MER
52 avenue des Alpes
MCI
Tél : 93 20 37 27 Fax : 93 20 70 15

07130 - SAINT-PERAY (Valence)
Pôle 2000 Le Mail
ECA ELECTRONIQUE
Tél : 75 81 03 00 Fax : 75 40 20 80

11000 - CARCASSONNE
37 rue de la Liberté
BUREAUMATIQUE
Tél : 68 25 91 99 Fax : 68 25 27 22

14022 - CAEN
Boulevard du Maréchal Juin
CAEN MICRO INFORMATIQUE
Tél : 31 46 41 46 Fax : 31 44 21 67

16000 ANGOULEME
198 rue de Périgeux
ATIS
Tél : 45 20 58 00 Fax : 45 92 16 67

19100 - BRIVE
27 ter avenue Thiers
ARESTE INFORMATIQUE
Tél : 55 17 66 04 Fax : 55 17 66 03

24000 - PERIGUEUX
21 rue de Metz
PARINET INFORMATIQUE
Tél : 53 53 48 64 Fax : 53 09 66 47

31081 - TOULOUSE
36 allées Bellefontaine
BUREAUMATIQUE
Tél : 61 40 44 44 Fax : 61 40 90 59

35510 - CESSON SEVIGNE (Rennes)
3 avenue des Peupliers Technoparc Bt A
X MATIC
Tél : 99 83 96 66 Fax : 99 83 44 40

37000 - TOURS
207 avenue de Grammont
POLYSOFT
Tel : 47 66 66 49 Fax : 47 20 05 96

38000 - GRENOBLE
6 rue Ampère
DOM ALPES
Tél : 76 49 65 65 Fax : 76 49 00 47

45140 - ST JEAN DE LA RUELLE
5 rue Henri Dunant
INFORMATIQUE 45
Tél : 38 79 55 55 Fax : 38 88 31 36

50000 - SAINT LO
680 rue Henri Dunant
CMI
Tél : 33 55 26 09 Fax : 33 55 34 64

53960 - BONCHAMPS LES LAVAL
Zone Grands Bouessays rue B. Palissy
SLAD INFORMATIQUE
Tél : 43 59 17 17 Fax : 43 56 92 00

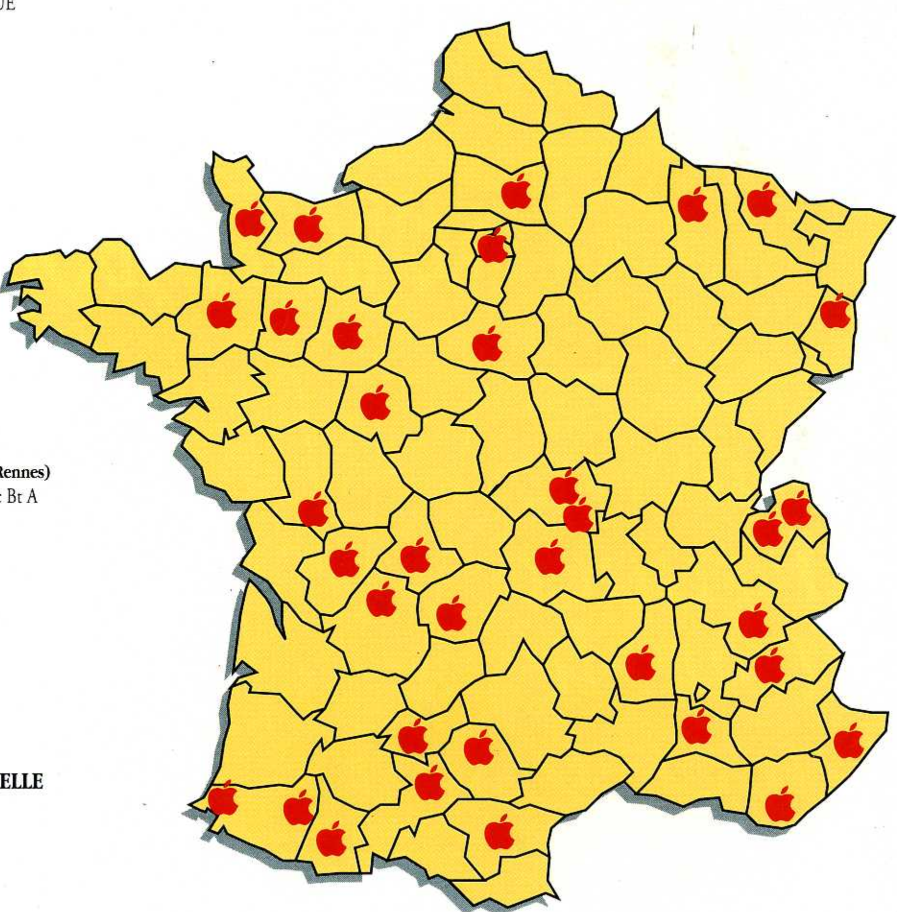
55100 - VERDUN
21 rue Président Poincaré
POLES
Tél : 29 86 72 22 Fax : 29 86 54 66

57000 - METZ
2 rue Lafayette
POLES
Tél : 87 63 75 75 Fax : 87 65 26 30



Premier réseau de revendeurs Apple

SUR LA ROUTE DE VOS VACANCES, VOUS TROUVEREZ TOUJOURS UN ACADIEN POUR VOUS RENSEIGNER



NOUVEAU

PANORAMAC

LE CATALOGUE DU RÉSEAU ACADIA DISPONIBLE DÈS LA RENTRÉE

Téléphone Sécrétariat : 99 05 90 28

60200 - COMPIEGNE
1 rue de la Desserte
A2 INFORMATIQUE
Tél : 44 40 48 48 Fax : 44 40 00 44

63173 - AUBIERE (Clermont Ferrand)
52 rue de Romagnat
ARESTE INFORMATIQUE
Tél : 73 27 93 93 Fax : 73 27 18 02

64000 - PAU
4 Boulevard d'Alsace-Lorraine
ID&S
Tél : 59 02 67 80 Fax 59 84 63 90

64106 - BAYONNE
Le Forum
PLI
Tél : 59 58 05 30 Fax : 59 58 05 39

65000 - TARBES
14 rue Abbé Torne
BIGORRE BUREAU
Tel : 62 34 73 04 Fax : 62 93 81 33

68000 - COLMAR
180 rue du Ladhof
NEWTON
Tél : 89 24 00 20 Fax : 89 23 56 60

72000 - LE MANS
38 rue de la Galère
SLAD INFORMATIQUE
Tél : 43 28 58 38 Fax : 43 24 50 97

74000 - ANNECY
21 avenue des Hirondelles
SIGEA
Tél : 50 57 02 80 Fax : 50 57 88 07

74100 - ANNEMASSE
3 rue des Amoureux
IFI SA
Tél : 50 38 72 20 Fax : 50 38 02 43

75005 - PARIS
65 Boulevard St Germain
IMAGOL ST GERMAIN
Tél : 43 25 68 88 Fax : 43 25 22 76

75005 - PARIS
5 rue Basse des Carmes
CENTRE SAV MACMANIA
Tél : 44 41 71 71 Fax : 44 41 71 72

75006 - PARIS
72 Boulevard Raspail
IMAGOL RASPAIL
Tél : 42 22 05 55 Fax : 42 22 15 25

79000 NIORT
407 avenue de Paris
ATIS
Tél : 49 33 59 50 Fax : 49 33 09 48

81000 - ALBI
93 avenue De Lattre de Tassigny
BUREAUMATIQUE
Tél : 63 49 74 77 Fax : 63 49 74 78

82000 - MONTAUBAN
700 avenue de Paris
TIB
Tél : 63 66 26 66 Fax : 63 66 12 24

83130 - TOULON LA GARDE
Centre Commercial Grand Var Est
SIA BOUTIQUE
Tél : 94 21 18 95 Fax : 94 08 55 31

83160 - TOULON LA VALETTE
Parc de Ste Claire Route de la Garde
SIA
Tél : 94 75 06 26 Fax : 94 21 24 25

84094 - AVIGNON
ZI Courtine Immeuble Anthéa
ORDINASUD
Tél : 90 14 13 90 Fax : 90 14 13 99

87410 - LE PALAIS SUR VIENNE
ZA du Chatenet
SDAI
Tél : 55 04 36 00 Fax : 55 04 36 20